Nintendo Switch · Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro
03/18 · Ausgabe 251 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROS DO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 03

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

AUF 10 SEITEN

MARIO TENNIS ACES
Große Switch-Vorschau: Wieder mit Story-Modus!

NINTENDO LABO
Absolut geniale Innovation oder dreiste Abzocke?

Endlich auf einer Nintendo-Konsole!

DARK SOULS

- Der gefeierte Rollenspiel-Kracher in der Vorschau: Das wird eines der Switch-Highlights des Jahres!
- Mega-Reportage zur Faszination der Dark-Souls-Reihe: ungewöhnlich, unerbittlich, unvergesslich!

AUSSERDEM IM HEFT:

Kirby Star Allies | Bayonetta 1 & 2 | Lost Sphear
Meisterdetektiv Pikachu | Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Dragon Quest Builders | Hyrule Warriors | Darkest Dungeon u. v. m.

CMG
Computec Media Group
EDITION

DIE AKTUELLEN PREMIUM-BOOKAZINES IM ÜBERBLICK

Bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Oder einfach digital lesen:
epaper.computec.de

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Wenn man sich die Ankündigungen von und rund um Nintendo der letzten Wochen so ansieht, scheinen die Japaner mit der Switch nun endgültig in den Turbo-Modus geschaltet zu haben. Die neue Hybrid-Konsole bricht einen Verkaufsrekord nach dem anderen und ist in Europa nun sogar ähnlich erfolgreich wie die Wii im selben Zeitraum (mehr dazu in den News). Das lockt natürlich Spiele-Entwickler auf den Plan, die am Erfolg teilhaben wollen. So auch From Software, die mit ihrer düsteren und faszinierenden *Dark Souls*-Reihe große Erfolge auf anderen Konsolen und dem PC gefeiert haben und nun mit *Dark Souls Remastered* erstmals eine Nintendo-Konsole bedienen. Warum das grandiose Nachrichten für Switch-Besitzer sind und was den Reiz dieser Rollenspiel-Reihe ausmacht, lest ihr in unserer großen Titelstory auf 10 Seiten!

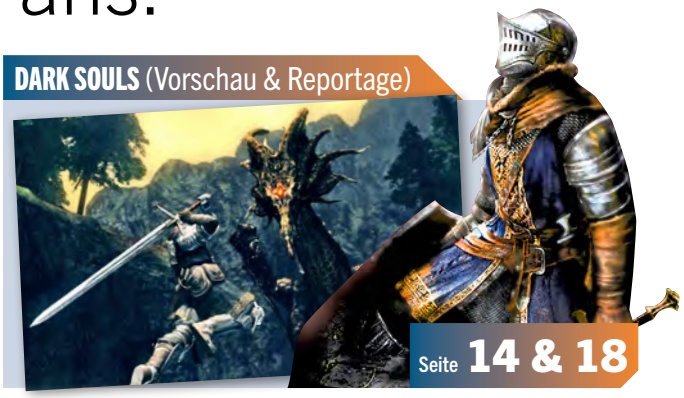
Ein weiterer Baustein in Nintendos Switch-Erfolgs-Mosaik soll am 27. April 2018 mit *Nintendo Labo* folgen. Diese neue Produktlinie verbindet Do-it-Yourself-Bastelei aus Pappe mit den technischen Spielereien der Joy-Cons, wie dem Infrarot-Sensor oder dem HD-Rumble. Dadurch soll eine so noch nie dagewesene Spielerfahrung für Jung und Alt erschaffen werden. Ob uns Nintendos nächster Geniestreich bevorsteht oder ob es sich hierbei um eine Schnapsidee handelt, klären wir in unserer Vorschau zu Nintendos Papp-Baukasten. Aber auch für Fans von ganz klassischer Switch-Kost haben wir spannende Vorschauen in petto, unter anderem zu *Mario Tennis Aces, Kirby Star Allies, Donkey Kong Country: Tropical Freeze* und *Hyrule Warriors: Definitive Edition*.

Aufschlussreiche Tests erwarten euch diesen Monat zu *Bayonetta 1 & 2, Dragon Quest Builders, Lost Sphear* und *Darkest Dungeon*. Außerdem beleuchten wir die vielen Neuerungen von *ARMS* seit Release im Nachspiel-Test und prüfen den ersten DLC für *Pokémon Tekken DX*. Besonderes Augenmerk möchten wir auf unsere komplett überarbeitete Topspiele-Rubrik lenken. Hier ist nicht nur die Switch mit eigenen Bestenlisten hinzugestoßen, bei der Gelegenheit haben wir den Platz auch neu aufgeteilt, um insgesamt mehr Topspiele unterzubringen und die Genre-Übersicht für euch zu verbessern. Wir hoffen, es gefällt euch!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

DARK SOULS (Vorschau & Reportage)



Seite 14 & 18

Unsere große Titelstory zu *Dark Souls Remastered* und der *Souls*-Reihe.

NINTENDO LABO (Vorschau)

Seite 24

Wie aus dem Nichts kommt Nintendos nächste schräge Idee. Wird das was?

MARIO TENNIS ACES (Vorschau)

Seite 28

Wir verraten, was das neue *Mario Tennis* außer einen Story-Modus bietet.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Zahl des Monats:**
  2. So viele Stunden vor unserer Deadline wurde der vierseitige Vorschau-Part unserer Titelstory zum düsteren Rollenspiel-Epos *Dark Souls Remastered* fertig.
- **Artikel, den jeder machen wollte:**
  Ursprünglich war geplant, dass Johannes *Kirby Star Allies* Probe spielt und dann eine Vorschau dazu verfasst. Doch als großer Kirby-Fan konnte Lukas diese Gelegenheit nicht verstreichen lassen. Johannes nur so: „Auch okay".
- **Überraschung des Monats:**
  In den letzten Wochen trudelten viele Hundert Einsendungen zu unserem Jubiläumsgewinnspiel zur 250. Ausgabe (Gewinner folgen nächste Ausgabe) bei uns ein. Unsere Frage war: Welches Nintendo-Spiel erhielt 2017 die höchste N-ZONE-Wertung – *Zelda: Breath of the Wild, Splatoon 2* oder *Super Mario Odyssey*? Zu unserer Überraschung gab es auch falsche Antworten, obwohl die Wertungen dieser drei Spiele in unserem Jahresrückblick im gleichen Heft abgedruckt waren. Die meisten Teilnehmer haben das zum Glück mitbekommen.

DAS TEAM

HEFTINHALT 03/2018

VORSCHAU | DARK SOULS REMASTERED

LUKAS

Mit der Ankündigung der *Remastered*-Version kommt *Dark Souls* auf die Switch. Warum das super ist, verrät unsere Vorschau.

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted & Charts 12

Switch

Dark Souls Remastered 14
Donkey Kong Country: Tropical Freeze 34
Fe (eShop) 39
Hyrule Warriors: Definitive Edition 36
Kirby Star Allies 32
Mario Tennis Aces 28
Nintendo Labo 24
The World Ends With You – Final Remix 37
Ys 8: Lacrimosa of Dana 38

3DS

Meisterdetektiv Pikachu 40

TEST

Meinungsmache 44
Termine 46
Top-Spiele 64
Wertungen & Team 42

Switch

Bayonetta 48
Bayonetta 2 51
Celeste (eShop) 79
Chromagun (eShop) 77
Darkest Dungeon 58
Dragon Quest Builders 54
Furi (eShop) 74
Lost Sphear 56
ARMS (Nachspiel) 60
Pokémon Tekken DX: Battle Pack Runde 1 (Nachspiel) 63
Of Mice And Sand Revised (eShop) 75
Super Meat Boy (eShop) 76

3DS

Picross e8 (eShop) 78
Pokémon Kristall (VC) 72

REPORTAGE & SPECIAL

Die Faszination der Souls-Spiele 18

ONLINE

Nintendo eShop 72

RETRO

N-ZONE Zeitreise 84
Pokémon Stadium 80

COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 98
Kolumne 96

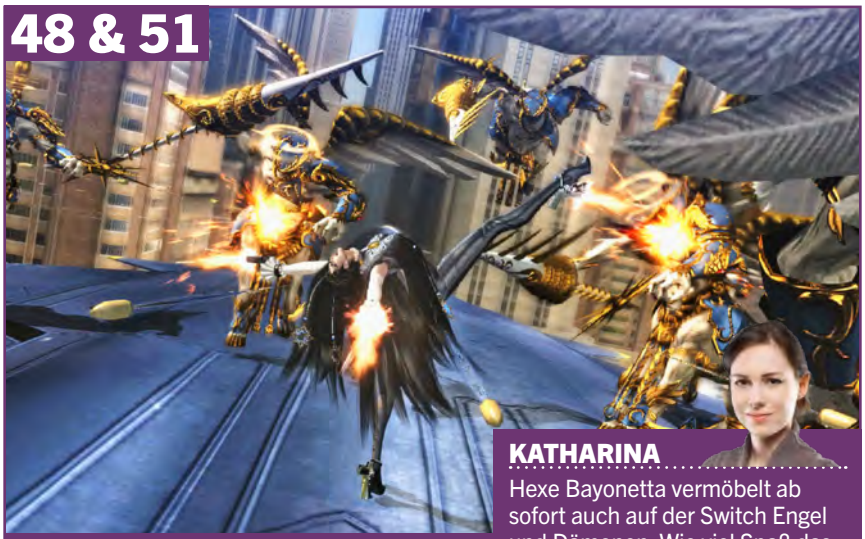
24

JOHANNES

Spielzeug aus Pappe zum Selberbauen? Klingt völlig verrückt, hat aber richtig viel Potenzial. Mehr dazu in der Vorschau!

VORSCHAU | NINTENDO LABO

48 & 51

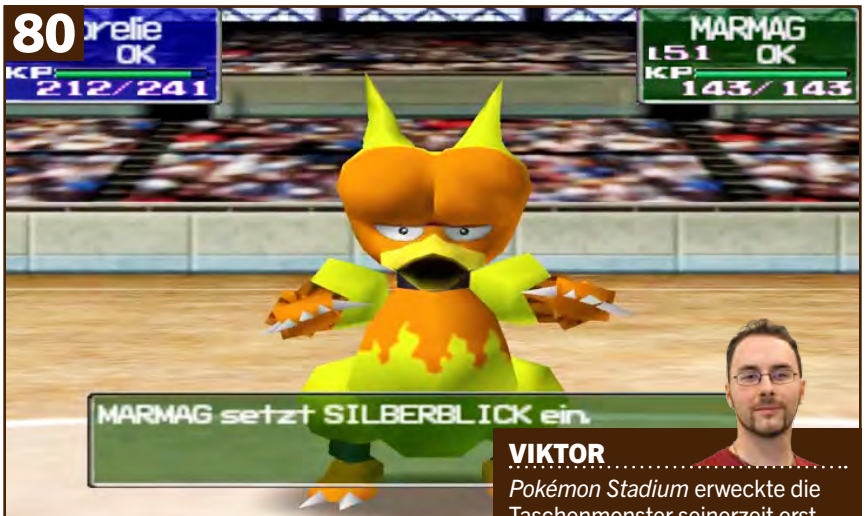


KATHARINA

Hexe Bayonetta vermöbelt ab sofort auch auf der Switch Engel und Dämonen. Wie viel Spaß das macht, erfahrt ihr in den Tests.

TEST | BAYONETTA 1 & 2

80



VIKTOR

Pokémon Stadium erweckte die Taschenmonster seinerzeit erstmals in 3D zum Leben und erfüllte damit den Traum vieler Fans.

RETRO | POKÉMON STADIUM

Alle Titel der Ausgabe

ARMS, Test 60
Bayonetta, Test 48
Bayonetta 2, Test 51
Castlevania: Symphony of the Night, Reportage 23
Celeste, Online 79
Chromagun, Online 77
Darkest Dungeon, Test 58
Dark Souls, Reportage 18
Dark Souls 2, Reportage 18
Dark Souls 3, Reportage 18
Dark Souls Remastered, Vorschau 14
Demon's Souls, Reportage 18
Donkey Kong Country: Tropical Freeze, Vorschau 34
Dragon's Dogma: Dark Arisen, Reportage 21
Dragon Quest Builders, Test 54
Fe, Vorschau 39
FIFA 18, Magazin 09
Furi, Online 74
Hollow Knight, Reportage 20
Hyrule Warriors: Definitive Edition, Vorschau 36
Kirby Star Allies, Vorschau 32
Lords of the Fallen, Reportage 22
Lost Sphear, Test 56
Mario Kart Tour, Magazin 07
Mario's Tennis, Vorschau 29
Mario Power Tennis, Vorschau 29
Mario Tennis (2000), Vorschau 29
Mario Tennis (2001), Vorschau 29
Mario Tennis Aces, Vorschau 28
Mario Tennis Open, Vorschau 29
Mario Tennis: Power Tour, Vorschau 29
Mario Tennis: Ultra Smash, Vorschau 29
Meisterdetektiv Pikachu, Vorschau 40
Miitomo, Magazin 08
Monster Hunter (Serie), Reportage 22
Nintendo Labo: Toy-Con 01 Multi-Set, Vorschau 24
Nintendo Labo: Toy-Con 02 Robo-Set, Vorschau 24
Nioh, Reportage 20
Of Mice And Sand Revised, Online 75
Picross e8, Online 78
Pokémon Kristall, Online 72
Pokémon Stadium, Retro 80
Pokémon Stadium 2, Retro 80
Pokémon Tekken DX, Test 63
Salt & Sanctuary, Reportage 21
Splatoon 2, Magazin 08
Super Meat Boy, Online 76
The Surge, Reportage 22
The World Ends With You – Final Remix, Vorschau 37
Titan Souls, Reportage 23
Ys 8: Lacrimosa of Dana, Vorschau 38

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

FRISCHE ZAHLEN VON NINTENDO: 3. QUARTALSBERICHT 2017/18

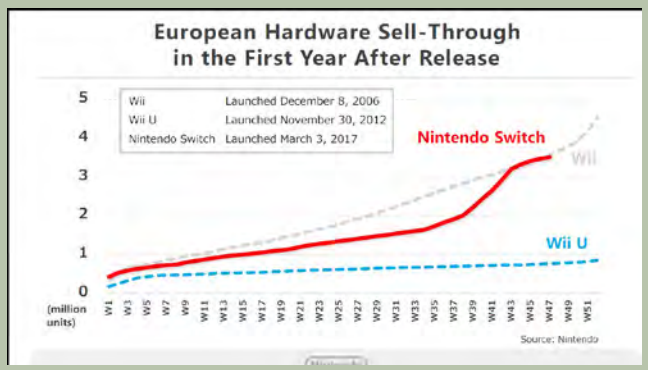
Biz Die Japaner surfen weiter auf der Erfolgswelle und liefern tolle Zahlen ab – vor allem dank der Erfolgskonsole Nintendo Switch.

Der Beginn eines neuen bedeutet nicht nur das Ende eines alten Jahres, sondern auch den Abschluss eines Quartals und damit einen neuen Quartalsbericht aus dem Hause Nintendo. Der neueste Bericht bezieht sich auf das dritte Quartal des laufenden Geschäftsjahres 2017/2018 und umfasst die Monate Oktober bis Dezember 2017, einige der folgenden Zahlen gehen aber auch über diesen Zeitraum hinaus. Finanziell war das vergangene Quartal äußerst erfolgreich und zufriedenstellend für Big N. So lag der Umsatz bei rund 483 Mrd. Yen, was etwa 3,6 Mrd. Euro entspricht und damit fast drei Mal so hoch ist wie im Vergleichsquartal ein Jahr zuvor. Dadurch stieg auch der Gewinn, wenn auch nicht ganz so stark, um immerhin 29 Prozent auf 83,7 Mrd. Yen beziehungsweise 617 Mio. Euro.

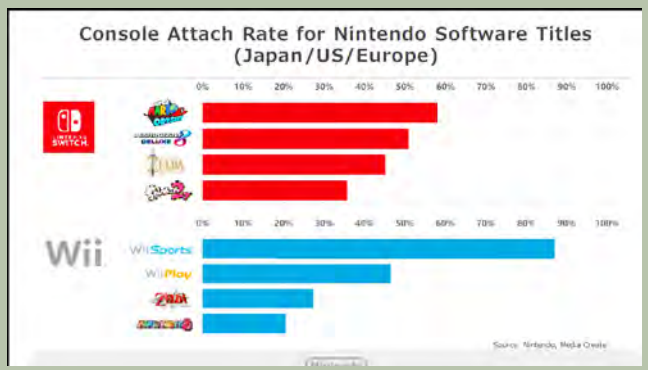
Die tollen Zahlen hat Nintendo in erster Linie seinem Zugpferd zu verdanken, der überaus erfolgreichen Switch. So sorgte die gute Verfügbarkeit im Weihnachtsgeschäft dafür, dass die Konsole mit insgesamt 14,86 Millionen verkauften Einheiten (Stand: 31. Dezember 2017) schon jetzt erfolgreicher ist als es die Wii U jemals war (Gesamtverkäufe: 13,56 Mio.). In Deutschland verkaufte sie sich inzwischen über 600.000 Mal. In Nordamerika ist die Switch sogar die erfolgreichste Nintendo-Konsole überhaupt, noch vor der Wii. In Europa sowie in Japan verkauft sich die Hybridkonsole ebenfalls blendend, aber nicht ganz so gut wie die Wii. Bereits sieben Switch-Spiele von Nintendo wurden mehr als je 1 Mio. Mal verkauft, am erfolgreichsten sind *Super Mario Odyssey* (9,07 Mio.), *Mario Kart 8 Deluxe* (7,33 Mio.) sowie *Zelda: Breath of the Wild* (6,7 Mio.).

Auch die 3DS/2DS-Konsolenfamilie läuft weiter gut, trotz der Switch. Insgesamt wurden bis zum Stichtag (31. Dezember 2017) 71,99 Mio. Einheiten der Konsole verkauft. *Pokémon Ultrasonne & Ultramond* ging ordentliche 7,17 Mio. Mal über die Ladentheke, womit sich sämtliche *Pokémon*-Hauptspiele für 3DS unter den zehn bestverkauften Spielen der Plattform befinden. Der 3DS ist weiter so erfolgreich, weil er zu einem großen Teil von der Langlebigkeit solcher Top-Titel wie *Mario Kart 7*, *Super Smash Bros.*, *Zelda: Ocarina of Time*, *Luigi's Mansion 2* und mehr lebt, die weiterhin in ordentlicher Stückzahl verkauft werden.

Das Mini-SNES wurde bis Silvester 2017 rund 4 Mio. Mal verkauft und wird genauso wie das Mini-NES weiterhin produziert und verkauft. Auch Nintendos Geschäft mit Spielen für Smartgeräte läuft gut. *Super Mario Run* wurde bisher rund 200 Mio. Mal heruntergeladen, rund 20 Mio. Spieler nutzen die App wenigstens monatlich. *Animal Crossing: Pocket Camp* wird zu über drei Vierteln von Frauen gespielt, die meisten davon sind erwachsen. *Fire Emblem Heroes* sorgt für einen ordentlichen, stetig steigenden Profit. Nintendo will die Spieler durch längerfristigen Support in Form von neuen Inhalten, DLCs und Updates an die Spiele binden, wie dies bei Switch-Titeln schon der Fall ist. Außerdem sollen Nintendo-Marken so breit wie möglich bekannt gemacht werden, weshalb die Japaner auch abseits ihres Kerngeschäfts weiter auf Kooperationen setzen.



Deutlich zu erkennen: Die Switch kratzt in Europa am Erfolg der Wii. Das Weihnachtsgeschäft hat die Verkäufe angekurbelt. Weit abgeschlagen: Die Wii U.



Fast 60 % aller Switch-Besitzer haben *Super Mario Odyssey* gekauft. Bei *Mario Kart 8 Deluxe* liegt der Wert bei etwas über 50 %, *Breath of the Wild* kommt auf etwa 45 %.

NINTENDO SWITCH ONLINE STARTET IM SEPTEMBER

Switch Mittlerweile steht fest, wann der kostenpflichtige Online-Service der Switch loslegt.

Ursprünglich sollte der kostenpflichtige Online-Dienst der Nintendo-Switch schon im Herbst des vergangenen Jahres starten, dann wurde der Termin etwas ungenau auf das Jahr 2018 datiert, nun steht aber fest: Im September 2018 soll es so weit sein. Das verkündete der Nintendo-Präsident im Zuge der Präsentation der neuesten Quartalszahlen (siehe linke Seite). Weitere Details zum Online-Dienst will das Unternehmen erst im Laufe des Jahres verraten, wenn der Start näherrückt. Klar ist aber bereits, dass ab September 2018 das Online-Spielen auf der Switch nur noch mit Abschluss eines kostenpflichtigen Abos möglich ist, genauso wie die Nutzung der Smart-App. Außerdem soll es für zahlende Kunden regelmäßig Nintendo-Spiele-Klassiker kostenlos geben.

MARIO KART KOMMT AUF SMARTPHONES!

Mobile Das nächste Mobilspiel der Japaner wird ein Rennspiel: *Mario Kart Tour*.

Vor knapp zwei Jahren veröffentlichte Nintendo mit *Miitomo* sein erstes Spiel für Smartphones und andere Smart-Geräte. Aus eigenem Hause erschienen seitdem außerdem *Super Mario Run*, *Fire Emblem Heroes* sowie *Animal Crossing: Pocket Camp*, während das erfolgreichste Mobilspiel mit einer Nintendo-Marke, *Pokémon Go*, nicht direkt von Nintendo stammt. Nun steht fest, welches der nächste Titel wird: *Mario Kart Tour*. Das Rennspiel soll im nächsten Fiskaljahr, zwischen April 2018 und März 2019 erscheinen, mehr ist bisher nicht bekannt. Interessant wird sein, ob Nintendo es schafft, die Steuerung seiner beliebten Rennspielserie gut auf Touchscreens zu übertragen.

DER MARIO-FILM KOMMT!

Film Die Gerüchte haben sich bewahrheitet: Ein Animationsfilm mit Mario kommt weltweit in die Kinos.

In der vorletzten N-ZONE-Ausgabe berichteten wir noch darüber, dass aktuell ein Mario-Film in Planung sei und womöglich bald angekündigt werde – mittlerweile wissen wir es ganz sicher: Der Mario-Film kommt! Nintendo arbeitet dafür mit dem französischen Studio Illumination Entertainment zusammen, das sich schon für Filme wie *Ich – Einfach unverbesserlich* und die Minions verantwortlich zeichnet. Mario-Mastermind und -Erfinder Shigeru Miyamoto ist mit von der Partie, Universal Pictures wird den Film weltweit in die Kinos bringen. Wann das der Fall sein wird, ist aktuell aber noch genauso unklar wie der Inhalt und die Story des Films. Sicher ist nur, dass es sich um einen Animationsfilm rund um den sportlichen Allrounder Mario und die *Mario Bros.*-Spielwelt handelt.

N-ZONE-STECKBRIEF #29

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Mutant-Tyranha

ERSTER AUFTRITT:
Super Mario Sunshine (2002)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Super Mario Sunshine (2002)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Mutant Tyranhas Größe änderte sich seit seinem ersten Auftritt in *Super Mario Sunshine*. Diese Eigenschaft teilt er sich mit Marios bekanntestem Widersacher, dem Echsenkönig Bowser.

KURZBIOGRAFIE:
Mutant-Tyranha ist eine mutierte Piranha-Pflanze, die vollkommen anders aussieht als ihre Artgenossen. Die Mutation der Pflanze sorgt dafür, dass Mutant-Tyranha enorm stark ist, fliegen kann und weitere außergewöhnliche Fähigkeiten besitzt, über die andere Piranha-Pflanzen nicht verfügen. Seinen Erstauftritt hatte er in *Super Mario Sunshine* in der Welt Monte Blanco; dort ist er der erste Boss-Gegner des Spiels. Seine Popularität stieg danach durch weitere Auftritte in anderen Spielen immer weiter an, sodass er heutzutage eine der Hauptfiguren der *Mario*-Serie ist. In vielen Spielen ist er ein Boss-Gegner, in Spin-offs ist er aber zumeist friedlich. Zuletzt trat er in *Mario Party: The Top 100* auf.

TRIVIA:
Mutant-Tyranha wird in der Trophäen-Information des Prügelspiels *Super Smash Bros. Brawl* als Spezies bezeichnet, ebenso fällt auch die Beschreibung im Fußballspiel *Mario Strikers: Charged Football* aus. Im Basketball-Spiel *Mario Slam Basketball* hingegen sind zwei Mutant-Tyranhas gleichzeitig zu sehen. Es ist also unklar, ob es sich um eine einzelne Figur oder eine ganze Spezies mit verschiedenen Individuen handelt. In *Mario & Luigi: Paper Jam Bros.* teilt sich Mutant-Tyranha einige Sound-Geräusche mit Riesen-Wiggler.

SPLATOON 2:
RIESIGER ERFOLG IN JAPAN

Switch Dem Spiel gelang, was kein anderes Heimkonsolen-Spiel in Japan seit 2010 mehr schaffte.

Die Switch feiert weltweit große Erfolge, so natürlich nicht nur in Europa oder in den USA, sondern auch im Heimatland Japan. Wie die japanischen Verkaufscharts vor einiger Zeit verrieten, konnte *Splatoon 2* dort die 2-Millionen-Marke knacken, wurde also mehr als zwei Millionen Mal in Nintendos Heimtland verkauft. Damit ist der Farbshooter in diesem Jahrzehnt das erste Heimkonsolen-Spiel, das diesen Erfolg für sich verbuchen kann. Zuletzt gelang das im Heimkonsolen-Markt dem Partyspiel *Wii Party* im Jahr 2010. Zum Weihnachtsgeschäft ließ *Splatoon 2* in Japan sogar *Super Mario Odyssey* und *Mario Kart 8 Deluxe* hinter sich, die beide bisher die weltweit erfolgreichsten Switch-Spiele sind.

METROID: WEITERER 2D-ABLEGER IN ARBEIT?

Metroid Ein Forumeintrag bringt die Gerüchteküche um einen 2D-Metroid-Titel zum Kochen.

Wie wir schon vor einigen Ausgaben berichteten, könnten sich die Produzenten von *Metroid: Samus Returns* die Entwicklung weiterer 2D-*Metroid*-Ableger vorstellen. Voraussetzung dafür sei ein ausreichender Erfolg solcher Spiele. Vor Kurzem kam diesbezüglich die Gerüchteküche ins Brodeln, weil ein User in einem Forum vermeintliche Insider-Infos preisgab. Laut seiner Aussage befände sich ein bisher unangekündigtes 2D-*Metroid*-Spiel in Entwicklung. Laut dem User wird das Spiel nicht von einem Nintendo-internen Studio entwickelt. Grundsätzlich sind solche Gerüchte immer mit Vorsicht zu genießen, allerdings sagte schon der gleiche User *Metroid: Samus Returns* korrekt vorher.

MIITOMO-SERVICE
ENDET BALD

Mobile Nintendo hat das Aus seines ersten Mobilspiels bekannt gegeben. Bald ist es soweit.

Rund zwei Jahre nach der Veröffentlichung steht Nintendos erstem Spiel für Smart-Geräte das Aus bevor: Der Service für *Miitomo* endet am 09. Mai 2018. Während der Verkauf von Miitomo-Münzen bereits zum 25. Januar 2018 geendet hat, könnt ihr das Spiel bis zur Deadline noch wie gewohnt nutzen, also beispielsweise „Mii über Kopf" spielen. Um eure Mii-Figuren aus dem Spiel über das Ende hinaus zu retten, könnt ihr einen Nintendo-Account mit *Miitomo* verknüpfen und beliebige Miis übertragen. Miifotos könnt ihr ab dem 09. Mai nicht mehr ansehen, auch nicht, wenn ihr sie auf Facebook geteilt habt. Ihr könnt sie aber vorher speichern, indem ihr sie herunterladet.

NINTENDO VERKLAGT MOBILSPIEL-ENTWICKLER

Biz Die Verletzung einiger Nintendo-Patente durch einen Entwickler sorgt aktuell für Ärger.

Nintendo ist ja mittlerweile bereits seit geraumer Zeit selbst ein Mitstreiter am umkämpften Smartphone- und Tablet-Spiele-Markt. Kein Wunder also, dass die Japaner eigene Patente in diesem Bereich halten. Einige davon soll das Entwicklerstudio Colopl verletzt haben, dass ebenfalls Titel für Smart-Geräte entwickelt. Dabei geht es unter anderem um eine Technologie, die den Spieler einen Controlstick mit einem Touchscreen steuern lässt. Verletzt haben soll Colopl dieses und weitere Patente beim Spiel *Shiro Neko Project*. Nintendo verlangt in seiner Anklage nun rund 40 Millionen US-Dollar als Gegenleistung für die Patentrechtsverletzungen. Bekannt wurde das Ganze durch einen Bloomberg-Redakteur auf Twitter.

BILD VON NINTENDOS ERSTEM HAUPTSITZ AUFGETAUCHT

Biz Die Schwarz-Weiß-Aufnahme zeigt den ersten Hauptsitz des Unternehmens 1889 in Kyoto.

Wir bezeichnen Nintendo in der N-ZONE nicht umsonst häufig als Traditionsunternehmen: Bereits im Jahr 1889 wurde das Unternehmen gegründet, damals spezialisierte man sich auf die Produktion traditioneller Hanafuda-Karten, mit denen man verschiedene traditionelle japanische Kartenspiele spielt. Nun ist ein Bild des ersten Nintendo-Hauptquartiers aufgetaucht und zwar aus dem Gründungsjahr. Das Gebäude auf dem Bild steht in Kyoto, wo das mittlerweile internationale Unternehmen auch heute noch seinen Hauptsitz hat. Das Bild wurde von der Website Omake Books veröffentlicht, auf der ihr auch weitere Infos zu den Ursprüngen von Nintendo findet. Den französischsprachigen Artikel findet ihr unter goo.gl/HgfQzV.

MY-NINTENDO-BELOHNUNGEN FÜR SWITCH KOMMEN BALD

Switch Ab März könnt ihr eure gesammelten Goldpunkte im Switch-eShop verwenden.

Im Rahmen des „My Nintendo"-Bonusprogramms gab's bisher keine Prämien für die Switch, obwohl ihr mit Switch-Titeln schon Punkte sammeln konntet. Das ändert sich Anfang März: ab dann könnt ihr Goldpunkte auch im Switch-eShop nutzen. Jeder Goldpunkt ist genau einen Cent wert, somit könnt ihr den Preis von Spielen verringern. Für 100 Goldpunkte gibt's zum Beispiel einen Euro Rabatt. Ihr sammelt die Punkte mit dem Kauf von Switch-Spielen. Beim Kauf im eShop bekommt ihr 5 % des Kaufpreises als Goldpunkte, für Spiele auf Karte gibt's 1 %. Gesammelte Goldpunkte verfallen nach 12 Monaten.

FIFA 18: IN JAPAN BESONDERS ERFOLGREICH

Switch In Nintendos Heimatland wurde das Spiel öfter für Switch verkauft als für PS4.

Mit *FIFA 18* feierte die weltweit sehr beliebte Ballspiel-Serie 2017 ihr Comeback auf einer Nintendo-Heimkonsole. Zwar müssen Spieler dabei ein paar Abstriche beim Umfang machen, ansonsten überzeugt der Titel auf der Hybrid-Konsole aber. In Japan ist die Switch-Variante des Spiels sogar beliebter beziehungsweise hat sie sich dort besser verkauft als die Version für Playstation 4. Und das, obwohl die *FIFA*-Spiele weltweit sonst für die Sony-Konsole am zahlreichsten verkauft werden. In konkreten Zahlen heißt das: Bis Anfang Januar 2018 wurde *FIFA 18* in Japan 89.329 Mal für die Switch und 77.892 Mal für die Playstation 4 verkauft.

SWITCH: GEWINNER DES US-WEIHNACHTSGESCHÄFTS

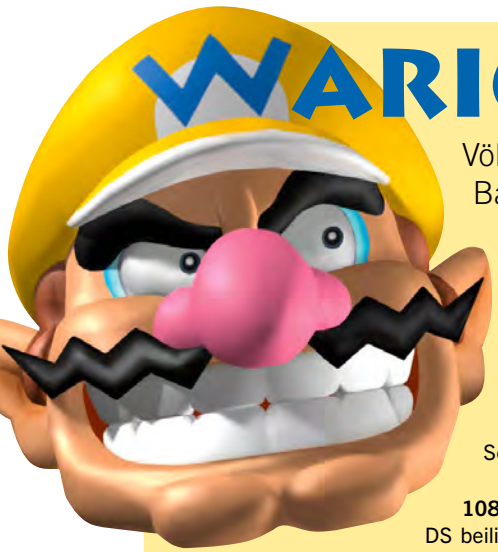
Switch Nintendos Hybrid-Konsole wurde auf dem US-Markt öfter verkauft als die Konkurrenzkonsolen.

Die Nintendo Switch ist ein riesiger Erfolg, der nach dem Flop der Vorgängerkonsole Wii U für Nintendo zwar bitter nötig war, den so aber vermutlich nur die wenigsten erwartet haben. So schreibt die Hybrid-Konsole auch in den USA für Big N kontinuierlich sehr zufriedenstellende Zahlen, wobei keine exakten Daten vorliegen. Dennoch ist bekannt, dass die Nintendo-Konsole im vergangenen US-Weihnachtsgeschäft erfolgreicher war als die Konkurrenz Playstation 4 und Xbox One. Im Dezember war die Switch die meistverkaufte Konsole in den USA vor Playstation 4 und Xbox (X).

SWITCH SEHR ERFOLGREICH IN FRANKREICH

Switch Auch in unserem Nachbarland sorgte die neue Nintendo-Konsole 2017 für ordentliche Verkaufszahlen.

Dass die Nintendo Switch ein echter Verkaufsschlager ist, ist ja mittlerweile kein Geheimnis mehr (siehe dazu die News auf Seite 6). Das gilt auch in Frankreich. Dort hatte sich Nintendo vorgenommen, in den ersten zehn Monaten 800.000 Hybrid-Konsolen zu verkaufen. Dieses Ziel konnten die Japaner sogar übertreffen, denn insgesamt gingen bis zum 31. Dezember 2017 911.000 Switch-Konsolen über französische Ladentheken. Zum Vergleich: Die Wii erreichte in der gleichen Zeitspanne 703.000 verkaufte Exemplare. Dabei wurden 459.000 Hybrid-Konsolen allein zum Weihnachtsgeschäft im November und Dezember verkauft. Auch der Nintendo 3DS ging, trotz des großen Erfolges der Switch, noch immer 507.000 Mal über die Ladentheke. Die sechs bestverkauften Switch-Spiele in Frankreich waren *Super Mario Odyssey* (512.000 Verkäufe), *Mario Kart 8 Deluxe* (508.000 Verkäufe), *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (410.000 Verkäufe), *Splatoon 2* (252.000 Verkäufe), *Mario + Rabbids Kingdom Battle* (mindestens 150.000 Verkäufe) und *FIFA 18* (73.000 Verkäufe).



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1081: Den japanischen Manga-Veröffentlichungen zur *Metroid*-Reihe nach hat Samus Aran einen in den Spielen bisher nie genannten Bruder. Sein Name lautet Solomon Aran.

1082: Während die dem Nintendo DS beiliegende Demo zu *Metroid Prime Hunters – First Hunt* in unseren Breitengraden eine reguläre Spielehülle spendiert bekam, mussten sich die Spieler in den USA mit einem Pappschuber zufriedengeben.

1083: Während Ridley aus der *Metroid*-Reihe in den letzten Serienablegern meist lila dargestellt wird, war er auf offiziellen Artworks früher oft rot oder dunkelgrün.

1084: SR388, der Heimatplanet der gefährlichen Metroids aus der gleichnamigen Spielereihe rund um Samus Aran, wurde nach Aussagen des Charakter Designers Hiroji Kiyotake nach seinem eigenen Motorrad, einer Yamaha S 400, benannt. Deren Motor hatte tatsächlich einen Hubraum von nur 388 CC.

1085: Der Fusion Suit aus *Metroid Fusion* steht storytechnisch zwar nur in eben genanntem Titel auf dem Programm, lässt sich aber auch in *Metroid Prime* freischalten, wenn man das GBA-Spiel nach Abschluss mit dem Gamecube verbindet. Auch in *Metroid: Samus Returns* kann man den Anzug erhalten, jedoch benötigt man hierfür die Hilfe einer Amiibo-Figur.

1086: *Metroid II – Return of Samus* stellt eines der wenigen Abenteuer von Samus Aran dar, in dem sie nicht auf ihren Erzfeind Ridley trifft. Jedoch schreibt das Remake *Metroid: Samus Returns* die Geschichte um und endet mit einem Kampf der beiden Rivalen um den Metroid-Schlüpfling.

1087: *Super Metroid* sollte dem Entwickler Yoshio Sakomoto nach der letzte Teil des *Metroid*-Franchise sein. Seiner Meinung nach waren die Rückkehr nach Zebes und der endgültige Kampf gegen Mother Brain das perfekte Ende der vorherigen Abenteuer rund um Samus Aran.

1088: *Metroid* erschien in Japan für das Famicom Disk System und bot durch die technische Überlegenheit dem NES gegenüber eine Besonderheit: Hierzulande konnte man seinen Spielstand nur mit einem Passwortsystem speichern, während die japanische Version drei reguläre Speicherstände anbot. Dafür jedoch durften die Japaner nie mit Zero Suit Samus spielen, was wiederum nur den Passwortnutzern möglich gemacht wurde.

1089: Streng genommen besteht die *Metroid Prime*-Trilogie aus fünf Spielen, das in Entwicklung befindliche *Metroid Prime 4* nicht eingerechnet: *Metroid Prime Hunters* spielt zeitlich zwischen *Metroid Prime* und *Metroid Prime 2: Echoes*. Zudem gibt es auch noch *Metroid Prime Pinball*. *Metroid Prime: Federation Force* spielt zeitlich nach Teil 3.

1090: Komayto, ein Gegner aus der *Kid Icarus*-Serie, ähnelt dem Metroid aus der gleichnamigen Spielereihe sehr. Ein Gespräch in *Kid Icarus Uprising* zwischen Pit und Göttin Viridi zeigt deutlich, dass auch Pit diese Ähnlichkeit aufgefallen ist, doch Viridi verbietet ihm anschließend, weiter darüber zu sprechen.

MOBILE GAMES CHECK

powered by honor

Promo An dieser Stelle präsentieren wir euch ab sofort drei handverlesene Gaming-Apps – aktuelle Spiele, Klassiker oder Companion Apps.

LIVE STREAM AM 28.02.2018 AUF DER PC-GAMES-FACEBOOK-SEITE

ANZEIGE

PUZZLE FIGHTER

Tetris trifft Prügelspiel

Beim Game-Boy-Klassiker habt ihr begeistert Blöcke geschichtet, euch aber immer gedacht: „Schade, dass ich damit niemanden ausknocken kann!“? Dann ist das euer Spiel! Capcoms *Puzzle Fighter* lässt euch auf der unteren Bildschirmhälfte in bester *Tetris*-Manier bunte Würfel schichten, die farblich richtig sortiert eure Angriffe auslösen. Diese führt euer Kämpfer auf dem oberen Teil des Screens aus. Das mag absurd klingen, spielt sich aber recht kurzweilig. Mit zahlreichen kultigen Helden aus dem Capcom-Universum kommen nostalgische Gefühle auf, wenn ihr euch wahlweise durch die Einzelspieler-Missionen oder den Online-Modus kämpft. Letzterer ist das Herzstück von *Puzzle Fighter* und kommt mit Live-Events und einer internationalen Rangliste daher. Zu lernen, wie man die Kombos richtig schichtet, ist durchaus interessant, aber leider etwas sperrig für ein Fighting-Game.

Genre:	Action
Entwickler:	Capcom
Termin:	20. Januar 2017
Preis:	F2P (Mikrotransaktionen)
WERTUNG	★★★☆☆

MONUMENT VALLEY 2

Eile mit Weile

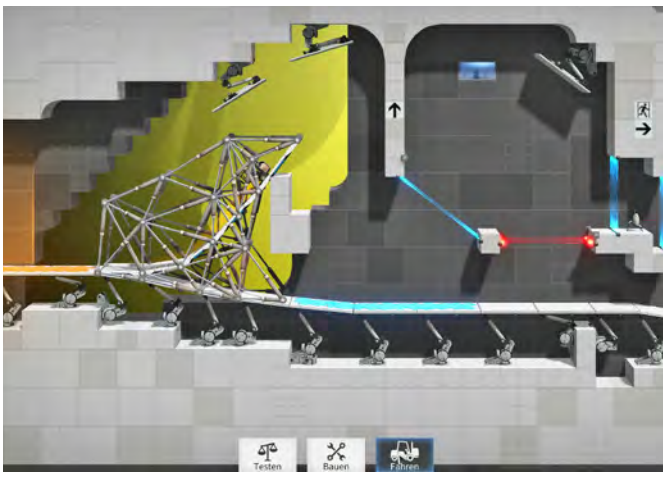
Ein Spiel mit bemerkenswertem Pinselstrich. Wie gemalt scheinen die vielen Puzzles, durch die euch diese virtuelle Reise führt. Die Fortsetzung spielt sich beinahe gleich wie das Original aus dem Jahr 2014: Über den Touchscreen steuert ihr die Protagonistin Ro durch eine wunderschön gestaltete Welt und bewegt markierte Artefakte, um Hürden und Hindernisse zu überwinden. Als Begleitung habt ihr diesmal Ros kleine Tochter an eurer Seite, was für neue Spielmechaniken sorgt. Habt ihr ein Puzzle geschafft, folgt sogleich das nächste. Das Spielerlebnis ist intuitiv und trotzdem fesselnd. Das verdankt *Monument Valley 2* seiner tollen Ästhetik, die die surreale Spielwelt stimmungsvoll inszeniert. Die fast meditative musikalische Untermalung tut ein Übriges. Ein wirklich hübsch anzusehendes und entspanntes Spiel für zwischendurch.

Genre:	Puzzlespiel
Entwickler:	Ustwo Games
Termin:	30. November 2017
Preis:	5,49 Euro
WERTUNG	★★★★☆

BRIDGE CONSTRUCTOR PORTAL

Mitarbeiter des Monats

Glückwunsch! Ihr seid gerade im Testlabor von Aperture Science eingestellt worden – und schon regnet es knifflige Aufgaben. In 60 Kammern warten Herausforderungen wie Säurebecken, Selbstschussanlagen oder Laser-Barrieren. Dafür bastelt ihr waghalsige Konstruktionen aus Portalen, Katapulten und (natürlich) Brücken zusammen, um eure kleinen Laster auf sicherem Wege ans Ziel zu lotsen. Begleitet wird dieses illustre Unterfangen von der herrlich bösen Stimme von GlaDOS, die neben hilfreichen Vorschlägen vor allem durch Sarkasmus und Ironie glänzt. Die Spielelemente von *Bridge Constructor* und *Portal* greifen wunderbar ineinander und formen einen spaßigen Hybriden, der immer wieder für Ausbrüche von Freude sorgen wird, wenn euer Plan endlich funktioniert. Und weil der Weg dorthin mit beißendem Humor gepflastert ist, macht das Rätseln mindestens so viel Spaß wie die Lösung. Übrigens: Den Test der PC-Version findet ihr weiter hinten im Heft ebenfalls.



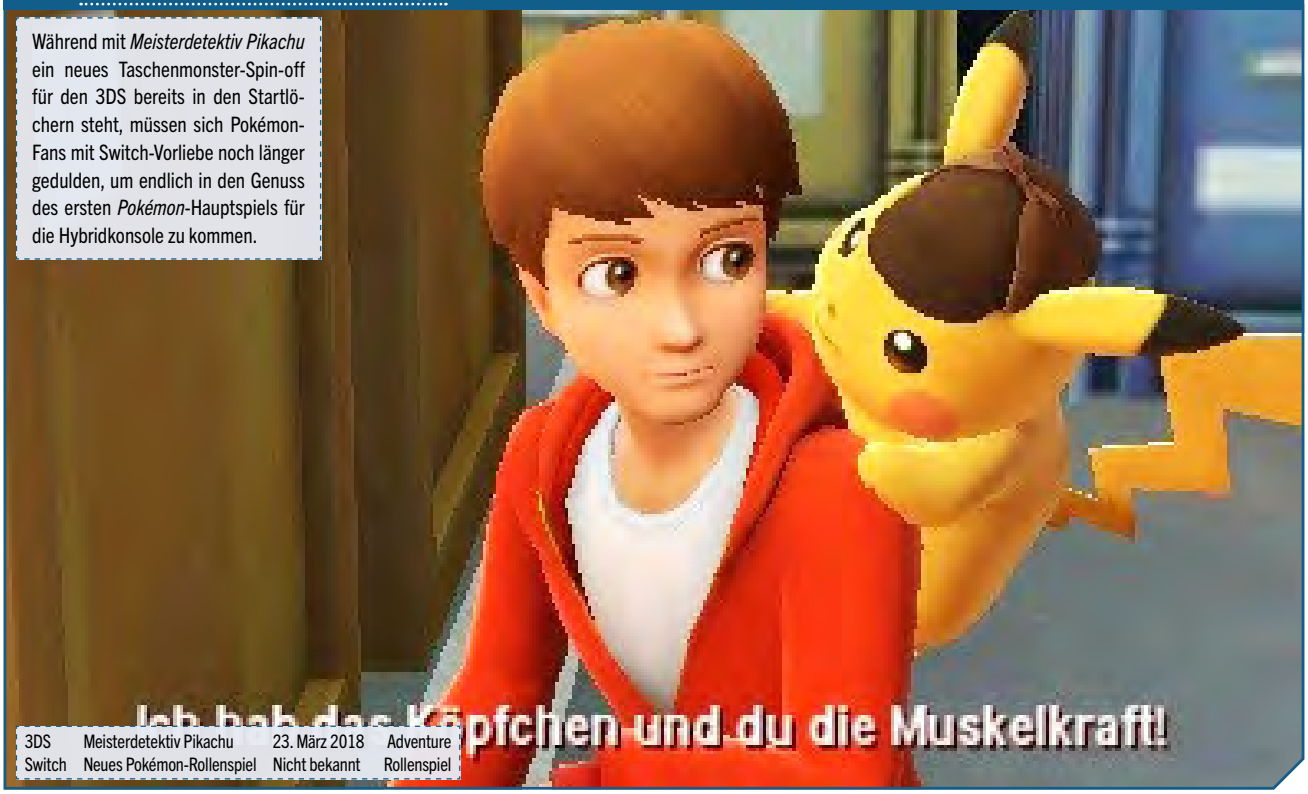
Genre:	Puzzlespiel
Entwickler:	HeadUp Games
Termin:	20. Dezember 2017
Preis:	5,49 Euro
WERTUNG	★★★★★

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 POKÉMON (SWITCH/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Verschiedene **Termin:** 2018 und später

Während mit *Meisterdetektiv Pikachu* ein neues Taschenmonster-Spin-off für den 3DS bereits in den Startlöchern steht, müssen sich Pokémon-Fans mit Switch-Vorliebe noch länger gedulden, um endlich in den Genuss des ersten *Pokémon*-Hauptspiels für die Hybridkonsole zu kommen.



3DS	Meisterdetektiv Pikachu	23. März 2018	Adventure
Switch	Neues Pokémon-Rollenspiel	Nicht bekannt	Rollenspiel

2 NINTENDO LABO (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Verschiedene **Termin:** 27. April 2018

Mit *Labo* hat Nintendo überraschend eine völlig neue Produktserie vorgestellt. Die Fans der Japaner sind zwiegespalten, aber neugierig.

Switch	Multi-Set	27. April 2018	Diverse
Switch	Robo-Set	27. April 2018	Action

3 METROID PRIME 4 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** Nicht bekannt

Serien-Fans können das neue *Metroid* kaum mehr erwarten. Vielleicht gibt's zur E3 im Sommer neue Infos.

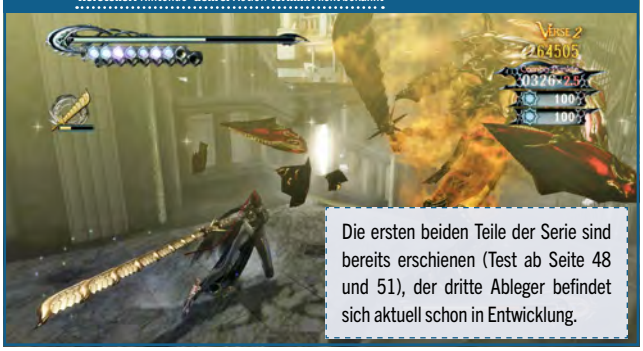
4 KIRBY STAR ALLIES (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 18. März 2018

Das neue *Kirby*-Abenteuer für Switch ist nicht mehr fern. Ab Seite 32 lest ihr unsere ersten Spieleindrücke in der Vorschau.

5 BAYONETTA 3 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** Nicht bekannt



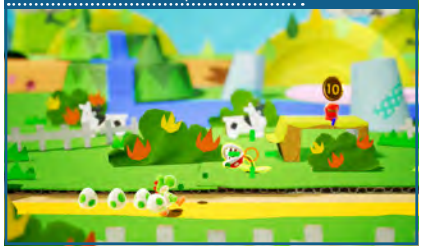
Die ersten beiden Teile der Serie sind bereits erschienen (Test ab Seite 48 und 51), der dritte Ableger befindet sich aktuell schon in Entwicklung.

6 MARIO TENNIS ACES (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Sportspiel **Termin:** Frühjahr 2018

7 YOSHI FÜR SWITCH (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2018



8 FIRE EMBLEM (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** 2018

FIRE EMBLEM™

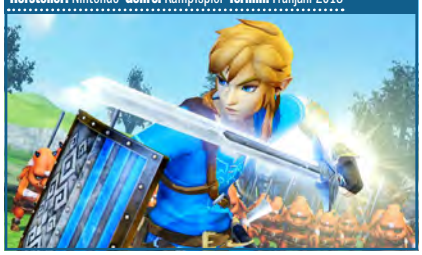
Fire Emblem für Nintendo Switch (Arbeitstitel)

9 DKC: TROPICAL FREEZE (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 04. Mai 2018

10 HYRULE WARRIORS D.E. (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Kampfspiel **Termin:** Frühjahr 2018



Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERKAUF (SWITCH) SATURN

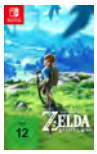
1 MARIO KART 8 DELUXE

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/17
Spielspaß: 91%

Mario bleibt weiterhin gleich doppelt an der Chart-Spitze, *Dragon Quest Builders* schafft Platz 5.

2	SUPER MARIO ODYSSEY	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/17 Spielspaß: 88%
3	THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%
4	SPLATOON 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 91%
5	DRAGON QUEST BUILDERS	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/18 Spielspaß: 83%
6	THE ELDER SCROLLS 5: SYKRIM	Entwickler: Bethesda Hersteller: Bethesda	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 84%
7	FIFA 18	Entwickler: EA Sports Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 77%
8	1-2-SWITCH	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 77%
9	XENOBLADE CHRONICLES 2	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 89%
10	ARMS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/17 Spielspaß: 82%

TOP 10 LESER (SWITCH)



1 THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/17
Spielspaß: 94%

Links grandioses Abenteuer gehört nach wie vor zum Besten, was die Switch bisher zu bieten hat.

2	XENOBLADE CHRONICLES 2	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 89%
3	SUPER MARIO ODYSSEY	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/17 Spielspaß: 88%
4	MARIO KART 8 DELUXE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 91%
5	SPLATOON 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 91%
6	THE ELDER SCROLLS 5: SYKRIM	Entwickler: Bethesda Hersteller: Bethesda	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 84%
7	MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 85%
8	FIFA 18	Entwickler: EA Sports Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 77%
9	FIRE EMBLEM WARRIORS	Entwickler: Omega Force/T.N. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 78%
10	RAYMAN LEGENDS: DEFINITIVE EDITION	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 90%

TOP 10 VERKAUF (3DS) SATURN

1 POKÉMON ULTRASONNE UND ULTRAMOND

Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/18
Spielspaß: 90%

Die Taschenmonster dominieren wieder mal die Chart-Liste.

2	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
3	MARIO PARTY: THE TOP 100	Entwickler: Nd Cube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/18 Spielspaß: 77%
4	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 90%
5	SUPER MARIO 3D LAND	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 90%
6	SUPER MARIO MAKER 3DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
7	MONSTER HUNTER STORIES	Entwickler: Marvelous Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 78%
8	LEGO CITY UNDERCOVER: THE CHASE BEGINS	Entwickler: TT Fusion Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80%
9	MiiTOPIA	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 83%
10	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%

TOP 10 LESER (3DS)

1 POKÉMON ULTRASONNE UND ULTRAMOND

Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/18
Spielspaß: 90%

Bei den Lesern stehen die Taschenmonster immer noch Hoch im Kurs.

2	METROID: SAMUS RETURNS	Entwickler: MercurySteam/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 90%
3	MiiTOPIA	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 83%
4	LAYTON'S MYSTERY JOURNEY: KATRIELLE UND DIE ...	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 80%
5	SUPER MARIO MAKER 3DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
6	MARIO PARTY: THE TOP 100	Entwickler: Nd Cube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/18 Spielspaß: 77%
7	YO-KAI WATCH 2: GEISTIGE GEISTER	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 88%
8	MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA + BOWSERS SCHERGEN	Entwickler: Alpha Dream Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 86%
9	DRAGON QUEST VIII: REISE DES VERWUNSCHENEN KÖNIGS	Entwickler: Level-5/Armor Project Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/17 Spielspaß: 92%
10	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist sehr einfach: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Switch- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am meisten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure begehrten Titel auch per Mail an **viktor.eippert@computec.de** oder auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth.**

DARK SOULS REMASTERED

Action-Rollenspiel Endlich! From Software bringt sein düsteres Fantasy-Epos auf die Switch. Wir erklären, weshalb uns das in Aufregung versetzt. *Dark Souls* hat nämlich einiges mit Nintendo gemein.

Portierungen von alten Spielen neu und frisch wirken lassen: eine Disziplin, auf die sich Nintendo meisterlich versteht. Mit *Bayonetta 2* und *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* stehen für die Switch Titel in den Startlöchern, die bereits einige Jahre auf dem Buckel haben. Wirtschaftlich macht das aus Sicht der Japaner selbstverständlich Sinn. Diese Perlen fristeten auf der erfolglosen Wii U ein Schattendasein und mit der Umsetzung auf die schon jetzt wesentlich erfolgreichere Switch rücken sie wieder ins Rampenlicht. Hervorragende Spiele, die nur mäßig viele Abnehmer hatten, bekommen damit eine zweite Chance. „Verpasste Klassiker", sozusagen.

Geschwister im Geiste

Angesichts der Erfolgsgeschichte von *Dark Souls* erscheint es schon absurd, das Spiel einen „verpassten Klassiker" zu nennen, doch für das Nintendo-Publikum ist dies tatsächlich der Fall. Schließlich feiert die Action-Rollenspiel-Reihe mit *Dark Souls Remastered* ihre Premiere auf einer Nintendo-Hardware. Für Nintendo-Fans ist die Switch-Portierung der erste Kontakt mit einem Franchise, das weltweit ein hohes Ansehen bei Spielern wie Kritikern genießt. Zwar wird es auf der Switch keine 60 Bilder pro Sekunde und 4K-Auflösung geben, doch mit 1080p und 30 fps im TV-Modus erwartet euch eine bessere Grafikqualität als noch im Original: Auf PS3 und Xbox 360 lief das Spiel noch in 720p. Darüber hinaus ist die Spieleranzahl im Multiplayer-Modus von vier auf sechs Teilnehmer gestiegen.

Doch warum ist die bevorstehende Veröffentlichung von *Dark Souls Remastered* eigentlich ein besonderer Grund zur Freude? Passt das Spiel überhaupt zur Switch? Sind diese ominösen *Souls*-Dinger nicht erschlagend schwere Dark-Fantasy-Albträume, in denen man alle Nase lang den Löffel abgibt? Ist das nicht frustrierend und anstrengend und genau das, was Nintendo bei seinen eigenen Titeln verhindern möchte? Ein *Super Mario* ist doch immer so fluffig spielbar und die Lernkurve bei *Metroid* und *The*

Gegner verstecken sich regelmäßig in dunklen Ecken. Wer unvorsichtig in einen Raum hechtet, wird rasch eingekesselt. Eine solche Lage ist meistens aussichtslos.

Dark Souls Remastered erzählt seine Geschichte nicht über ausufernde Zwischensequenzen, sondern mit wenigen Worten und Hinweisen in seiner Umgebung.

Legend of Zelda niedrig, weil die Entwickler neue Steuerungskonzepte so elegant ins Spieldesign einbinden. Trotz des anspruchsvollen Schwierigkeitsgrades der *Souls*-Spiele ist unsere Antwort darauf eindeutig: Ja, das passt perfekt! Hier kommt endlich zusammen, was zusammengehört.

Fokus auf Gameplay

Die Meisterwerke von Shigeru Miyamoto (*Super Mario*) oder Eiji Aonuma (*The Legend of Zelda*) konzentrieren sich auf gute, nachvollziehbare Spielmechaniken. Sie verzichten auf cineastischen Story-Bombast, der dem Spieler in Cutscenes und Quicktime-Events ständig die Kontrolle entreißt. Stattdessen füllen die Macher die Fantasiewelt eher beiläufig mit Tiefgang und lassen euch viel Raum zum Experimentieren (mehr dazu in der anschließenden Reportage). In *Super Mario Odyssey* haben wir uns oft gedacht: Wäre es nicht cool, wenn man diese und jene Fähigkeiten kombinieren könnte? Und tatsächlich war es möglich, zunächst unerreichbar erscheinende Plattformen mit einem raffinierten Kniff in der Steuerung doch noch zu erklimmen. Nintendo-Spiele sind durchsetzt mit Aha-Momenten. Und genau das gibt es in *Dark Souls* gleichermaßen.

Trotz seines Rufs ist das Spiel eigentlich nicht schwer. Und vor allem: nicht unfair. Vielmehr verlangt es Geduld und einen Blick fürs Detail. Über Generationen hinweg haben uns die allermeisten Actionspiele gelehrt, dass wilde und schnelle Aktionen auch zum Erfolg führen können. Schließlich gestalten viele Entwickler ihre Spiele so, dass jeder ohne Unterbrechung seiner Glückssträhne hindurchmarschieren kann.

From Software gibt sich damit nicht zufrieden und bricht bewusst mit dieser Konvention. Die Entwickler belohnen in *Dark Souls* alle, die ihren Drang, immer blindlings nach vorne preschen zu müssen, ablegen können. Dabei gilt: Probiert neue Wege aus! Ein Gegner auf einem Pfad lässt sich nicht besiegen? Wie wäre es, die weniger offensichtliche Abzweigung an der Gabelung zu nehmen? Muss ich diesen Hebel wirklich drücken? Oder löst das erst weitere Probleme aus? *Dark Souls* ist eine Welt voller spitzer Zähne, die jederzeit zubeißen können. Gerade deshalb bewegt es uns zum Umdenken.

Sogar der Rhythmus, mit dem Monster angreifen, ist ungeheuer wichtig. Wann macht es einen Ausfallschritt zum Angriff? Hat diese seltsame Körperzuckung vielleicht etwas zu bedeuten? Nach welchem Takt tanzen diese Kreaturen der Nacht? Ihr müsst eure Gegner ganz genau studieren, denn der eigene Charakter hält nicht viel aus. Wer einen, vielleicht zwei Treffer landet, muss lernen, sich auch zurückziehen zu können. Gut möglich, dass der nächste Schlag das Monster tötet, aber oft wird euch die Gier zum Verhängnis; weil die eigene Deckung

Oh, das hat ja nicht so gut geklappt. Da packt uns die Kreatur mit seinem tödlichen Griff. Bei solchen Schreckmomenten rutscht das Herz schon einmal in die Hose.

Die Natur holt sich langsam die Welt zurück und vereinnahmt die alten Ruinen. So manches Gewächs wirkt geradezu surreal, etwa dieser riesige Pilz.

geöffnet ist, teilt die Kreatur im letztem Moment den Todesstoß aus. Oder diese glitzernde Schatzkiste dort, vor der drei Gegner lungern? Womöglich macht es mehr Sinn, erst später wiederzukommen, wenn wir schlauer und stärker geworden sind.

Den eigenen Kopf einsetzen

All diese beschriebenen Aspekte treffen auch auf ein Spiel von Nintendo zu, welches bei Switch-Besitzern für große Begeisterung sorgt: *The Legend Zelda: Breath of the Wild*. Ja, natürlich ist die Welt Lordran in *Dark Souls* deutlich düsterer als Hyrule, doch auch in Links Abenteuer finden sich im Kern die gleichen Designphilosophien wieder: Wer beobachtet und mit der Spielwelt experimentiert, wird belohnt. Nehmen wir als Beispiel das Sammeln der Krog-Samen: Sie werden nicht als Symbol auf der Karte angezeigt und uns somit nicht auf die Nase gebunden. Um sie zu finden, bedarf es eines genauen Blickes auf die Umgebung. Was ist mit dieser leicht sonderbaren Steinformation? War das da gerade eben eine ganz, ganz leise Stimme oder doch nur der Wind? Nur wer genau hinschaut oder genau hinhört, hat eine Chance, die Krog-Samen zu finden. Trotzdem zwingt uns das Spiel nicht dazu.

Gleiches gilt für die Lager von Feinden. Es ist längst nicht nötig, sie alle zu infiltrieren, doch wer sich dazu entscheidet, hat mit einem Frontalangriff eher schlechte Karten. Mehr Erfolg versprechen Taktiken, die die Umgebung mit

Ja, in diesem Albtraum gibt es auch eine Sonne, wenn sie auch hinter einer dicken Wolkenwand versteckt ist.

Na? Sind wir mutig genug, das Schwert zu entnehmen? Richtig witzig wäre, wenn die Entwickler das Master Sword aus *Zelda* als Easter Egg einbauen würden.

Die Größenverhältnisse in der melancholischen Welt Lordran sind bedrückend. Sie lassen uns klein und unbedeutend wirken.

einbeziehen: Bomben von einer Klippe fallen zu lassen, zum Beispiel, während man mit einem explosiven Pfeil auf der gegenüberliegenden Seite einen Stapel Baumstämme ins Rollen gebracht hat. *Breath of the Wild* entschädigt euch für bedächtiges Handeln. Und vor allem bei den antiken Maschinen mit ihren laserartigen Geschossen kommt es gewaltig auf den richtigen Moment an. Wer diese zunächst unbesiegbar wirkenden Wächter richtig beobachtet und liest, kann deren Schüsse mit dem Schild sogar parieren und zurückschleudern. Das mag am Ende vielleicht nicht ganz so knifflig sein wie *Dark Souls*, aber beide Spiele kitzeln beim Spieler dieselben Reize. Bei beiden gilt: Wer gierig oder ungeduldig ist, wird bestraft. Da der hohe Schwierigkeitsgrad von *Dark Souls* schon einmal den Kopf zum Rauchen bringt, hilft die Mobilität der Switch, Gedankenpausen einzulegen. Auf dem Fußweg zur Haltestelle, beim Bäcker, wo auch immer: In diesen Unterbrechungen haben wir genug Zeit, um über Probleme zu grübeln. Manchmal wirft unser Unterbewusstsein die Lösung spontan auf den Tisch, obwohl wir aktiv gar nicht darüber nachgedacht haben. Da ist es gut, dann die Switch parat zu haben, um die neue Idee gleich in die Tat umzusetzen.

Im Kern echt gruselig

Nintendo-Spiele und *Dark Souls* haben also mehr gemeinsam, als man zuerst annehmen könnte. Zumal die Struktur von From Softwares Fantasy-Epos an ein *Metroidvania* erinnert – dank Samus Arans Streifzügen durchs All ebenso ein bei der Zielgruppe beliebtes Genre. Das bringt uns zu einem weiteren Punkt: *Metroid* ist wie eine Interpretation des Filmklassikers *Alien*. Ein Science-Fiction-Horrorspiel, das nicht auf Blut und Gekröse, sondern eine klaustrophobische Stimmung setzt.

Leider hat das Remake von *Metroid 2* auf dem 3DS die gegenwärtige Abwesenheit eines aktuellen Ablegers für den großen Bildschirm nochmals unterstrichen. Die Switch kann Horrorspiele gut gebrauchen! Nicht zuletzt, um mehr Diversität in den Katalog zu bringen. Mit *Perception*, *Resident Evil: Revelations 1 & 2*, *Vaccine* und *Bulb Boy* sieht die Auswahl noch etwas dünn aus. Zwar ist *Dark Souls Remastered* per se kein Horrorspiel, doch mit seiner düsteren Welt und deren Insassen spricht es Freunde gruseliger Unterhaltung an. Vor allem zwischen den Zeilen gibt es hier viele depressive Themen: Es geht um Mord, Suizid und die Nachwirkungen von Krieg. Haupt- und Nebenfiguren sehen sich mit den schweren Konsequenzen ihrer moralisch fragwürdigen Entscheidungen konfrontiert. Oh, und der Protagonist ist ein UnToter! Die Autoren präsentieren euch die Hintergrundgeschichte aber nicht auf

Dank ihrer bizarren Form zählen die Drachenwesen zu den coolsten Kreaturen, die wir je in Videospielen gesehen haben.

dem Silbertablett, sondern legen euch bloß Puzzleteile vor, die ihr interpretieren müsst. Also genau das, was Fans subtiler Horror-Unterhaltung lieben!

Switch als ideale Plattform

Die erstmalige Veröffentlichung eines *Souls*-Titels auf einer Nintendo-Plattform ist aber nicht nur aufgrund der Spieleserie interessant, sondern auch hinsichtlich ihrer Macher. Vor dem großen Durchbruch galt From Software als Underdog. Die japanischen Entwickler entwerfen seit 1994 ungewöhnliche Spiele für verschiedene Plattformen. Über 60 Stück sind es bis heute und jedes davon hat einen unkonventionellen Kniff, sei es visuell oder spielmechanisch. Zum Beispiel *Kuon* von 2004, eine Survival-Horror-Interpretation von traditionellen japanischen Geistergeschichten (*Kwaidan*). Ein Spiel wie *Resident Evil*, nur mit Zauberkarten, verschiedenen Zeitebenen und dem unverbrauchten Setting der Heian-Periode. Weitaus bekannter ist die *Armored Core*-Serie, wo massive Mechs in einem dystopischen Zukunftsszenario aufeinandertreffen. Die langlebige Actionspielreihe zeichnet sich vor allem durch die hohe Flexibilität bei der Konfiguration des Kampfroboters aus.

Neben Survival-Horror und Mech-Action hat From Software auch Abstecher zu JRPGs, Hack & Slash oder sogar ins Puzzle-Genre gemacht – und einige richtig kuriose Spiele hervorgebracht:

Die Kampagne kann kooperativ gespielt werden. Dazu beschwört ihr Hilfe in Form von anderen Spielern herbei.

Monster Hunter Diary: Poka Poka Airu Village für die PSP etwa, ein skurriler Ableger des beliebten Capcom-Franchises, der aber auf einen niedlichen Chibi-Look und seitwärts scrollende, strategische Schlachten setzt. Oder *Ninja Blade*, das wie eine augenzwinkernde Überhöhung von Hack&Slay-Spielen anmutet. Hier fährt der Protagonist schon einmal senkrecht auf einem Motorrad an einem Wolkenkratzer entlang, während ihr links und rechts beiläufig ganze Horden von Dämonen zurück in die Hölle schickt. Bayonetta würde zustimmend nicken.

Eine längst überfällige Liaison

From Software hat über Jahre hinweg Mut bei der Entwicklung bewiesen. Die Switch könnte daher die geeignete Plattform für zukünftige Projekte sein, da deren Nutzer ohnehin viel Wert auf neue Ideen und ausgefeiltes Gameplay legen. Wer weiß, vielleicht ist die Veröffentlichung von *Dark Souls Remastered* nur der Beginn einer wunderbaren Beziehung? Nun, eigentlich eher ein Aufleben einer alten Liebe, denn die Entwickler haben damals für den Nintendo DS schon eine Handvoll Spiele entwickelt, die es leider nicht von Japan zu uns geschafft haben. Mit der *Remastered*-Version von *Dark Souls* finden also zwei Spieleproduzenten wieder zueinander, die sich über die Jahre aus den Augen verloren haben. Wie alte Schulfreunde, die nach einem kurzen Wortwechsel bemerken, dass sie noch immer die gleiche Leidenschaft teilen.

Michael Cherdchupan/Benedikt Plass-Fleßenkämper

MEINUNG
Michael Cherdchupan

„Düster, fordernd, clever: Ein Meilenstein der Spielegeschichte findet auf die Switch!“

Demon's Souls, Dark Souls, Bloodborne: Die düsteren Welten von From Software, irgendwo zwischen Albtraum und Melancholie, treffen bei mir einen besonderen Nerv. Ich mag subtile Horrorspiele, die meine Vorstellungskraft kitzeln. Spieledesigner nennen dies den „Negative Space“, also den diffusen Bereich zwischen den geschriebenen Zeilen, der bloß andeutet. Die Welt von *Dark Souls* nutzt diese Erzählweise und formuliert ihre Geschichte nur über die Architektur und wenige dezente Hinweise. Ich liebe so etwas! Der hohe Schwierigkeitsgrad macht die Welt nur noch glaubwürdiger. Monster sind wirklich richtig gefährlich, jeder falsche Schritt kann zum Bildschirmtod führen. *Dark Souls* ist vor sechs Jahren erschienen – die Zeit ist reif, um diesen großartigen Klassiker erneut zu besuchen. Mich freut es aber vor allem für all diejenigen, die bisher nur auf Nintendo-Konsolen gespielt haben. Sie werden überrascht sein, wie viele Parallelen es zu *Metroid* und *The Legend Zelda* gibt.

Die Reise in einen verwunschenen Wald kann dunkle Geheimnisse zutage fördern. Davon hat *Dark Souls Remastered* eine Menge.

INFOS

Hersteller: Bandai Namco
Entwickler: From Software
Alternative: The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Termin: 25. Mai 2018

Screen-Info: Die Screenshots stammen vom Hersteller und zeigen die PC-Version. Offizielle Bilder zur Switch-Fassung gab's bis Redaktionsschluss nicht.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Immer auf der Suche: Die Neugierde ist ein treibender Faktor für den Spielfortschritt in den Werken von From Software.

DIE FASZINATION DER SOULS-SPIELE

Sucht man die Seele eines Menschen, kommt man mit einer Obduktion nicht weit. Und was, wenn man das Wesen eines Spiels ergründen will? Zu welchem Ergebnis gelangt man dann?

Es ist die lächerlichste Bemühung, allen gefallen zu wollen, sagte einmal ein Mann namens Goethe. Da gab es aber auch die moderne Medienwelt noch nicht, die bei der Ausrichtung von millionenschweren Projekten nur eine Zielgruppe kennt, nämlich den größten gemeinsamen Nenner. Viele Triple-A-Produktionen fließen zu einer Art Einheitsbrei zusammen – der uns, zugegeben, dank jeder Menge Geschmacksverstärker und appetitlicher Präsentation immer wieder das Wasser im Mund zusammenlaufen lässt. Dürfen es noch ein paar Rollenspielelemente in Ihrem Action-Adventure sein? Ist es nicht komfortabel, wie auf der Karte wirklich jeder wichtige Punkt markiert ist, ist es nicht praktisch, dass ein Lichtstrahl wie der Fingerzeig Gottes stets den Weg weist? Und bitte nicht die cineastisch inszenierte Story vergessen, umgesetzt von namhaften Hollywoodschauspielern und Stuntmännern im Motion-Capturing-Verfahren! Zählt die Poren unserer virtuellen Menschmaschinen, Spieler, und erbebt!

Dem Massenmarkt angebiedert haben sich die *Souls*-Spiele nie und trotzdem wurden weltweit neun Millionen Exemplare der Reihe verkauft, das PS4-exklusive *Bloodborne* weit über 2 Millionen Millionen Mal. Das sind nicht die Zahlen eines Nischenprodukts und mit der Ankündigung der *Remastered*-Version von *Dark Souls* landet die Reihe nun erstmals auch auf einer Nintendo-Konsole. Um zu verstehen, was den Kern der Faszination an den Werken von From Software ausmacht, muss man aber weiter in die Vergangenheit reisen. In das Jahr 2009, um genau zu sein, zum Release des Rollenspiels *Demon's Souls*. *Demon's Souls* ist hässlich. *Demon's Souls* ist sperrig, es ist obskur, es bricht mit Konventionen. Dennoch legte dieses PS3-exklusive Rollenspiel, von niemandem herbeigesehnt und von wenigen gekauft, den Grundstein für den Siegeszug eines japanischen Studios, das wie kein zweites die moderne Gaming- und vor allem die Rollenspiellandschaft geprägt hat. Und heute, heute blickt *Demon's Souls* auf beinahe 2 Millionen verkaufte Spiele zurück, beworben vor allem durch Mundpropaganda. Wieso hinterließ denn nun ausgerechnet *Demon's Souls* seinen riesigen Fußabdruck in der Spielelandschaft, was sind die Zutaten, die einem *Souls*-Spiel diesen unverwechselbaren Geschmack verleihen?

Faktor eins: Blut lecken

Es ist üblich, dass Spiele in einer gewissen Gewichtsklasse versuchen, den Konsumenten den Einstieg möglichst komfortabel zu gestalten. Wieso sollte man ihm auch Steine in den Weg legen? Dem Rotzlöffel in der Arcadehalle musste man damals Münze um Münze aus der Tasche ziehen, aber wer heute ein Spiel einlegt, der hat dafür meistens im Voraus bezahlt. Und Frust, das lernen wir bereits im Kindesalter, verdirbt doch den Spaß? Den *Souls*-Machern, allen voran Studiochef und Game Designer Hidetaka Miyazaki, sind diese ungeschriebenen Gesetze scheinbar egal, sie werfen uns in *Demon's Souls* nach einem kurzen Aufenthalt im Figureneditor kurzerhand in eine düstere, bedrohliche Welt und teilen lediglich Wissen zur grundlegenden Spielmechanik. Rasch sterben wir zum ersten Mal – erschlagen von einem gigantischen Monster. Kurz darauf werden wir wiederbelebt in einer Art Kathedrale, einer Hub-Welt, von der aus wir unterschiedliche Gegenden des Königreichs Boletaria bereisen. Und jetzt? Jetzt haben wir alles an der Hand, was wir brauchen, um jeden Feind zu erledigen, der da auf uns warten mag, auch wenn wir uns vielleicht nicht so fühlen. Einfach wird das Unterfangen freilich nicht. Selbst klassisches RPG-Kanonenfutter wie torkelnde Zombies sollten wir nicht unterschätzen. Kaum sind wir wieder tot, wird uns als Strafe

Die Schönheit des Grotesken fängt From Software in jedem Spiel ein. Durch den allgegenwärtigen Ruin versprühen die Umgebungen eine besonders bedrückende Atmosphäre. Sterbende Welten statt blühende Hochkulturen – das Thema Vergänglichkeit gehört fest zu den Leitmotiven des japanischen Studios.

auch noch die Lebensenergieleiste halbiert. Kein Wunder, dass *Demon's Souls* eine Menge Spieler vor den Kopf stieß, frustrierte, abschreckte. Der Rest aber wurde neugierig. Wenn mich an dieser Treppe wieder und wieder ein schwarzer Ritter ersticht, sollte ich wohl nach einem anderen Weg suchen. Was mache ich eigentlich in dieser riesigen Festung? Und wie bekomme ich die andere Hälfte meiner Lebensenergie zurück? Ein Bruch mit der Erwartungshaltung ist nicht per se gut oder schlecht, er weckt Aufmerksamkeit. Dass das Interesse der Spieler auch nach der ersten Überraschung und Verwirrung wach blieb, das verdankt *Demon's Souls* weiteren Eigenheiten, die auch in den anderen From-Software-Spielen zu finden sind.

Faktor zwei: Karte, bitte?

Stellen die *Souls*-Schauplätze wie Festungen, Sümpfe und verwunschene Wälder besonderen Einfallsreichtum der Designer unter Beweis? Nein, aber die Art und Weise, in der sich die Wege etwa im Anfangsgebiet Undead Burg von *Dark Souls* aus dem Jahr 2011 in- und wieder auseinanderwinden, in die Höhe schrauben und an andere Gebiete anknüpfen, das ist unvergleichlich. Statt einer planen Fläche bieten die *Souls*-Spiele stets vertikalen Raum und ermöglichen dem Spieler die Orientierung ganz ohne eine Karte. Beim Entdecken von so ziemlich jeder Abkürzung im Spiel folgt der Aha-Moment – hier befinde ich mich also! Dazu trägt freilich die Tatsache bei, dass die besagten Abkürzungen tatsächlich physikalischer Natur sind. Wir öffnen ein Tor oder klettern eine Leiter hinab statt eine Teleportstation zu aktivieren. Da weder ein Marker noch eine Lichtspur in Richtung Ziel führen und die Struktur des Rollenspiels recht offen ist, landen wir durchaus an Stellen, die wir anfangs nicht besuchen sollten. Statt eine unsichtbare Wand, eine verschlossene Tür oder eine Nachricht zu platzieren, verlässt sich *Dark Souls* in so einem Moment lieber auf die Kombinationsgabe der Spieler, die anhand der Stärke der Gegner feststellen, dass sie sich woanders umsehen sollten. Natürlich stirbt man bisweilen auf einem Irrweg und ärgert sich dann. Dafür warten abseits des Hauptpfades aber auch jede Menge verborgene und nützliche Schätze und vielleicht sogar Alternativrouten, eine praktische Abkürzung, ein Leuchtfeuer zum Rasten, ein Händler oder ganz neue, optionale Bereiche.

Das Leveldesign nutzt From Software oft, um dezent die Strategie zu erläutern. Bereits im ersten

Keine Taktik ist verboten oder verpönt, schließlich geht es ums Überleben. Anders als *Bloodborne* führt passives Spielen und das Nutzen von Fernkampfattacken in *Demon's Souls* und *Dark Souls* verlässlich zum Erfolg.

Traurig: Oscar von Astora rettet euch in *Dark Souls* das Leben. Für ihn gibt es jedoch kein Happy End, er erliegt einer Verletzung. Da er zudem unter dem Fluch der Untoten leidet, wird er euch später als gewissenlose Hülle attackieren.

Level von *Demon's Souls* motiviert die Itemplatzierung zum Experimentieren. Zwischen den Stofffetzen an dieser Leiche am Galgen blitzt etwas auf – ob wir den Strick mit dem Schwert durchtrennen können? Ja, können wir. Da auf dem Balkon liegt etwas, ob wir uns wohl von dieser Zinne unbeschadet fallen lassen können? Ja, können wir. Mit Schätzen im Gepäck haben wir gelernt: Es lohnt sich, die Umgebung abzuklopfen und wo ein Item, da ein Weg. Bei der Einführung neuer Gegner kommen ähnliche Vorgehensweisen zum Einsatz. Beim ersten Zusammentreffen mit Zombiehunden verhindert ein Flaschenhals, dass sie alle gemeinsam angreifen, auch wenn sie es versuchen. Aufmerksame Krieger registrieren, wie gefährlich die Situation wäre, wenn da nicht die Mauer die Biester am gemeinsamen Angriff hindern würde, und achten bei der nächsten Begegnung darauf, sich nicht überrennen zu lassen. Anstatt den Spieler in ein durch unsichtbare Wände gesichertes Terrarium zu stecken, fordert From Software Geschicklichkeit und Neugierde des Spielers stets heraus. Das kann selbstverständlich tödlich ausgehen, doch das ist eben der Preis der Freiheit.

Ebenfalls ein wichtiger Aspekt der *Souls*-Umgebungsgestaltung ist die Plausibilität der Architektur – abgesehen von *Dark Souls 2*, bei dem der vollkommen unlogische Übergang zwischen einigen Spielbereichen für viel Spott in der Fangemeinde sorgte. Die Umgebung ist nicht nur bloße Kulisse, sie steht im Einklang mit der Story- und Spiellogik. In der Götterstadt Anor Londo in *Dark Souls* etwa gibt es auf den Treppen zwei Arten von Stufen – riesige Blöcke für die übermenschlich großen Götter und niedrige Exemplare für die Sterblichen. Das hat rein gar nichts mit der Spielmechanik zu tun, trägt aber zu einer überzeugenden Darstellung einer fantastischen und gleichzeitig glaubwürdigen Welt bei. Selbst am Horizont wissen die *Souls*-Spiele, sich die Neugierde der Spieler zunutze zu machen. Auffällige Gebäude in der Ferne sind nicht nur Schmucktapete, sondern mit

VERWANDTE UND RIVALEN – SPIELE MIT SOULS-SEELE

Nachahmung ist die höchste Form der Schmeichelei und wenn es danach geht, dürfen sich From Software angesichts der zahlreichen *Souls*-like-Spiele in den letzten Jahren sehr geschmeichelt fühlen. Wir wollen aber nicht nur aufzählen, bei welchen Titeln die *Souls*-Essenz durchschimmert, welche vielleicht sogar Inspiration für *Demon's Souls* und Co. lieferten, sondern auch, wie weit die Ähnlichkeiten gehen und natürlich, wie gut diese eingebunden sind. Aus diesem Grund finden sich hier nur bereits veröffentlichte Titel. In den nächsten Monaten erscheinen weitere Bewerber um die Gunst des *Souls*-Publikums, etwa *Ashen* oder *Below*.

Hollow Knight

Das Metroidvania hat sich in Sachen Erzählweise, Story und Atmosphäre eindeutig von der *Souls*-Serie inspirieren lassen. Ein ehemals prächtiges Königreich fällt dem Verfall anheim, wir sind der auserwählte Käfer, der die ominöse Bedrohung in den Griff bekommen soll. Wenn wir sterben, bleiben unsere Seele und unser Geld zurück. Anders als bei den *Souls*-Spielen aber benötigen wir die Währung nicht zum Levelaufstieg und bei einem NPC können wir unsere Überreste sogar zurückholen lassen. *Hollow Knight* verfügt unter anderem dank der Genrewahl über ausreichend Alleinstellungsmerkmale.

Plattform: PC, kommt 2018 für Switch

Nioh

Team Ninja kennt man von *Dead or Alive* und von *Ninja Gaiden*, einer Serie, die ihrerseits From Softwares Werke beeinflusst hat. Das anspruchsvolle Third-Person-Spielprinzip von *Ninja Gaiden* jedenfalls findet man auch im Samurai-Rollenspiel *Nioh*. Zwar gleichen viele Elemente den *Souls*-Mechaniken, vor allem die Handhabung des Bildschirmtods sowie Look und Atmosphäre. Das Glanzstück ist aber das Kampfsystem, das dem von *Dark Souls* in nichts nachsteht und das mit einfallsreichen Eigenheiten wie der Waffenhaltung und einer Regainmechanik der hier deutlich wichtigeren Ausdauer (Ki genannt) für viel Spaß sorgt. Nicht mithalten kann *Nioh* jedoch in Sachen Gegnervielfalt. **Plattform: PC, PS4**

großer Wahrscheinlichkeit Orte, die wir später aufsuchen werden. Das kann Vorfreude, aber auch Furcht auslösen. In *Bloodborne* sind wir jedenfalls nicht sicher, ob wir wissen möchten, was in der bedrohlich über der Stadt thronenden Kathedrale zu finden ist. Aufmerksames Begutachten der Umgebung ist jedenfalls eine Tugend, die an vielen Stellen der Titel von From Software nicht nur gefördert, sondern auch vom Spieler erwartet wird. Dass in der Nähe wohl ein gefährlicher Bogenschütze lauert, verrät in *Dark Souls 3* der mit Geschossen gespickte Boden. Es geht aber – zum Glück – auch etwas subtiler. Im Anfangsgebiet von *Dark Souls* etwa zerstört ein als Falle gedachter rollender Felsbrocken eine Wand, hinter der man den ersten NPC im Spiel kennenlernt. Stunden später, in einem ganz anderen Level, rollen ebenfalls Kugeln durch die Gänge. Wer das registriert und sich daran erinnert, dass solche Felsen neue Wege öffnen können, wird belohnt.

Klischee? Viele Gegnerarten, wie etwa feuerspeiende Echsen, haben sich in der Serie eingebürgert. Und in *Dark Souls 3* tauchen gar Bereiche auf, die ihr schon im ersten *Dark Souls* zu Gesicht bekommen habt.

Faktor 3: Geliebte Unwissenheit

Nicht ohne Grund ist man oft enttäuscht, wenn man die Verfilmung eines liebgewonnenen Romans sieht. In der eigenen Fantasie hat man sich vieles ganz anders ausgemalt, spektakulärer, aufregender, komplizierter. Wir neigen dazu, Informationen mit Interpretationen auszuschmücken und Wissenslücken mit Vermutungen zu füllen. In *Souls*-Spielen wird die Hintergrundgeschichte nur angerissen. Viele Details erfährt man erst, wenn man nach ihnen Ausschau hält. Mit einem interaktiven Film haben *Dark Souls* und Co. dementsprechend wenig zu tun, im Mittelpunkt steht das Spielen. Für diesen Fokus auf Aktion statt Passivität sind viele Konsumenten dankbar. Nicht jeder hat schließlich Lust, Itembeschreibungen zu lesen und Youtube-Videos anzusehen, um den Geheimnissen der Königreiche von Lordran, Drangleic, Boletaria, Yharnam und Lothric auf die Schliche zu kommen. Und selbst nach ausgiebigem Studium bleiben Fragen offen. Dieser Umstand ist der ideale Nährboden für die wilden Gewächse des persönlichen Vorstellungsvermögens. Und das passiert ganz von alleine, die Fantasie wird permanent angeregt, wenn man die Locations der *Souls*-Welten durchschreitet. Während die Finger mit dem Kampf gegen einen Gargoyle beschäftigt sind, tastet der Geist ganz von selbst die bemerkenswerten Umstände, Charaktere und Schauplätze ab. Eine verborgene, verschneite Welt in einem Gemälde? Ein vor Fallen strotzender Turm im Wald? Gleichzeitig bedeutet die Sparsamkeit der Erzählung nicht, dass keine bittersüßen Geschichten darauf warten, von wissbegierigen Helden ans Licht gezerrt zu werden. Der Boss Ceaseless Discharge etwa ist auf den ersten Blick eine widerwärtige, entstellte Lavakreatur, wenn auch erstaunlich friedlich. Erst wenn wir die sterblichen Überreste einer Hexe

Salt & Sanctuary

Dark Souls in 2D! Zu den durchaus fordernden Kämpfen kommt ein gutes Maß an Platformingherausforderungen, interessanten Waffenoptionen und eine mit Skilltree aufgezogene Charakterentwicklung. Viele Aspekte sind weniger gut umgesetzt im Gegensatz zur Vorlage, es gibt einige unfaire Momente und die Orientierung fällt in den gleichförmigen und vergleichsweise leeren Umgebungen deutlich schwerer. Dazu kommen eine mangelhafte, unfreiwillig komische deutsche Übersetzung, ein restriktiveres Klassensystem und ein amateurhafter Grafikstil. Insgesamt bewegt sich *Salt & Sanctuary* zu nahe am Vorbild und muss sich daher mit einem Schattendasein neben dem Idol begnügen. **Plattform: PC, PS4**

Dragon's Dogma: Dark Arisen

Eine etwas weniger bedrückende, aber dennoch sehr atmosphärische Fantasyrollenspielwelt zeichnet *Dragon's Dogma: Dark Arisen* aus. Auch hier sind die Kämpfe geprägt von Ausweichrollen und Taktik, die Entwicklung des Helden ist relativ frei und gerade auf dem hohen Schwierigkeitsgrad fühlt sich der Fortschritt an wie in *Dark Souls*. Dazu kommen spaßige Bereicherungen der Auseinandersetzungen wie das Feature, auf größere Gegner zu klettern, und natürlich das Zusammenspiel mit der Party. Rein thematisch gibt es ebenfalls diverse Parallelen, von eindrucksvollen Burgen bis hin zu bildschirmfüllenden Drachen. *Souls*-Veteranen könnte das Kampf-Tempo jedoch zu flott erscheinen. **Plattform: PC, PS4, Xbox One**

Donnerschlag: Die Hintergrundgeschichte von *Dark Souls* erinnert an die griechischen Göttersagen. Lord Gwyn schälte mit seinen Blitzspeeren einst die Schuppen der unsterblichen Drachen von deren Körpern.

in der Arena berühren, beginnt der Kampf. Später finden wir einen Ring in der erstarrten Lava, der verrät, dass einst die Schwestern von Ceaseless Discharge diesen Ring für ihn schmiedeten, um die Schmerzen seines durch den Dämonenfluch entstellten Körpers zu lindern. Der Pechvogel verlor den Ring und trauert seither unter ständiger Qual bei den sterblichen Überresten seiner Schwester, bis wir die Ruhe der Toten stören und Ceaseless Discharge endgültig erlösen. Harmoniebedürftige Naturen sind mit einem Aufenthalt in den *Souls*-Landen tatsächlich schlecht beraten. Die meisten Storys enden im besten Falle ambivalent, zumeist aber tragisch.

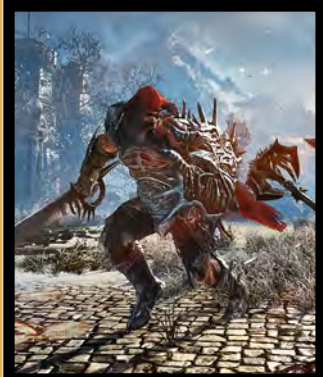
Es steht was auf dem Spiel

Wenn es etwas zu verlieren gibt, dann wird es erst spannend. Um Geld zu spielen ist aufregender als Kronkorken einzusetzen – zumindest wenn man nicht in der Welt von *Fallout* lebt. Um das Frustpotenzial niedrig und die Konsumenten bei der Stange zu halten, scheuen viele moderne Spiele davor zurück, den Spieler für Fehler zur Rechenschaft zu ziehen. Anders bei From Software. Die Seelen in den *Souls*-Spielen und die Blutechos in *Bloodborne* sind gleichzeitig Währung, Rohstoff und Erfahrungspunkte. Wer stirbt, behält seine Ausrüstung, verliert aber alle Seelen und Echos. Gleichzeitig bieten die Spiele eine faire Chance, den Patzer wieder auszubügeln. Wer abermals zur Stelle des Ablebens vordringt, bekommt das verlorene Gut zurück – vorausgesetzt, er stirbt nicht auf dem Weg dorthin, dann ist alles futsch. Wohlgemerkt, die Gegner sind, von Bossen einmal abgesehen, auch wieder da. Selbst wenn man einmal die Beute verliert, war der Tod doch nicht vollkommen sinnlos. Online werden andere Spieler den virtuellen Blutfleck sehen und vielleicht vor der Stelle, die einem selbst das Genick gebrochen hat, gewarnt. Und der Adrenalinstoß, wenn man in einen neuen Bereich vordringt und dann von einem feindlich gesinnten Spieler heimgesucht wird, ist wirklich köstlich. Über den Verlust tröstet außerdem die Tatsache hinweg, dass die *Souls*-Spiele üblicherweise wenig bis kein Grinding voraussetzen. Wer geschickt spielt, braucht keinen riesigen Levelvorsprung, um mit den Herausforderungen klarzukommen.

Wenn die Zeit wie im Fluge vergeht, nennen Wissenschaftler das Flowzustand. Man ist vollkommen in die Beschäftigung vertieft, hochkonzentriert und vergisst seine Nöte. Damit dieser Zustand erreicht wird, ist jedoch ein gewisses Maß an Anspruch erforderlich, sonst wendet sich das Hirn gelangweilt ab. Die vielgenannte Immersion ist ein guter Freund des Flows, der in *Souls*-Spielen trefflich kultiviert wird, nicht nur durch möglichst wenig Unterbrechungen des Gameplays durch Zwischensequenzen, sondern auch durch die Balance zwischen Risiko und Stra-

Lords of the Fallen / The Surge

Ganz offensichtlich hat sich das deutsche Studio Deck 13 bei der Entwicklung beider Werke von der *Souls*-Serie inspirieren lassen. Im ersten Streich, *Lords of the Fallen*, wird ein Fantasysetting mit der Todesmechanik und den langsamen Kämpfen der Vorlage kombiniert. Grafisch beeindruckend, spielerisch jedoch eintönig – es gibt nur wenige Gegner- und Waffenarten. *The Surge* zeigt sich experimentierfreudiger und lockt mit einem relativ unverbrauchten Sci-Fi-Setting und einem auf Chips basierenden Ausrüstungssystem. Nach wie vor ein Problem ist die mangelnde Gegnervielfalt, der Weg in Richtung mehr Eigenständigkeit gegenüber der Vorlage ist aber der richtige. **Plattform: PC, PS4, Xbox One**



Monster Hunter (Serie)

Genau wie die *Souls*-Reihe stammt *Monster Hunter* aus Japan und hat sich trotz riesiger Beliebtheit immer ein gewisses Maß an Unzugänglichkeit bewahrt. Die Parallelen im Kampfsystem liegen auf der Hand: Mit Taktik, Geschick und guter Vorbereitung erlegt man selbst riesige Ungeheuer und der Sieg schenkt ebenso riesige Glücksgefühle. Dafür ist die Stimmung in *Monster Hunter* seit jeher eine ganz andere. Statt Melancholie herrscht Heiterkeit, außerdem liegt der Fokus stärker auf dem kooperativen Spiel, Grinding und dem Crafting neuer Ausrüstungsgegenstände. Die oftmals störrische Kamera und die altbackene Grafik wiederum dürften *Souls*-Spielern bekannt vorkommen. **Plattform: PC, 3DS, PS4**

tegie. Die beiden anfangs erwähnten Mechaniken jedenfalls, die Onlineinteraktionen mit anderen Spielern sowie die Handhabung des Todes, haben sich inzwischen in der ganzen Branche verbreitet.

Nicht verschweigen, aber auch nicht in den Vordergrund stellen möchten wir neben den genannten Aspekten die weiteren, etwas offensichtlicheren Qualitäten der *Souls*-Spiele. Da wäre etwa die Vielfalt der Gegner und die der Ausrüstungsoptionen, die Freiheit beim Erstellen eines Charakters (wie wäre es mit einem Hellebarden tragenden Pyromanten?), der Wiederspielwert durch ebendiese Freiheit und die zig versteckten Geheimnisse. Aber auch die wundervollen Animationen, Bosse, die lange nach dem Abspann im Gedächtnis bleiben, undurchsichtige NPCs mit eigener Agenda und das befriedigende, vielseitige Kampfsystem.

Auge um Auge: Selbst schwache Gegner sind gefährlich. Das sorgt für Spannung und Gänsehaut. Eine mächtige Waffe alleine garantiert nicht den Triumph, ihr braucht Konzentration, Geschick und mitunter Geduld.

Fazit: Mutig bleiben

Die *Souls*-Spiele machen viel richtig, aber vor Kritik sind sie nicht gefeit und ein unkritischer Lobgesang soll diese Analyse nicht sein. Zu oft kann man Feinde durch Umkreisen und einen Dolchstoß in den Rücken ausschalten, allgemein der KI der Gegner ein Schnippchen schlagen. Dazu kommen Clipping- und Kamerafehler, Framerateeinbrüche, Balancing-patzer im PvP und PvE und eine mehr oder weniger angestaubte Optik. Wenige Titel werden jedoch trotz offensichtlicher Mängel so leidenschaftlich verteidigt und erlangen so einfach Absolution für all ihre Sünden. Genau genommen sind die genannten Mängel auch keineswegs fatal. Besorgniserregender muten da die Zukunftsaussichten des Studios an, das seine Nische gefunden zu haben scheint. Durch das Ende der *Souls*-Reihe mit dem dritten Teil ist ein Schicksal von From Software als innovationsarme Resteküche keinesfalls abgewendet. *Demon's Souls* war ein Erfolg, weil es wagte, anders zu sein, und dafür geliebt wurde. Inzwischen aber sind neun Jahre vergangen. Referenzen an die Vergangenheit und Fan-Service stehen einem Spiel wie *Dark Souls* nicht gut zu Gesicht. Werden Neuerungen etabliert, dann sind sie Standard. Der zweite Besuch in der Götterstadt namens Anor Londo wird nie so atemberaubend sein wie der erste, der zweite Kampf gegen Drachentöter Ornstein nie so leidenschaftlich wie der erste. Goethe sagte einst noch etwas: Es muss von Herzen kommen, was das Herz berühren soll. Und bei *Dark Souls 3* hatten wir durchaus das Gefühl, dass da ein Teil nicht mehr aus dem Herzen, sondern aus dem *Souls*-Versatzstückkasten stammt, an dessen Inhalt sich mittlerweile auch viele Mitbewerber bedienen. Bleibt also zu hoffen, dass From Software nun neue Wege beschreitet. Das Fundament, das das Studio gelegt hat, sollte durch frische Ideen erweitert und nicht nur mit einer weiteren Schicht Lack überzogen werden.

Katharina Reuss

Castlevania: Symphony of the Night

Auf den ersten Blick hat das 2D-*Metroidvania* aus dem Jahr 1997 nicht allzu viel mit *Dark Souls* gemein. Dennoch wird die *Souls*-Reihe oftmals als spiritueller Nachfolger des *Castlevania*-Abenteuers bezeichnet. Das liegt zum einen an der Gothic-Atmosphäre, zum anderen an den fordernden Bossfights, an wenig Spielerführung und den vielen unterschiedlichen Möglichkeiten, an die Kämpfe heranzugehen. Und da gibt es eine weitere Gemeinsamkeit: Ähnlich wie *Demon's Souls* benötigte *Symphony of the Night* eine ganze Weile, bis sich dessen Qualität in der Spielergemeinde herumgesprochen hatte. Heute gilt der Titel sogar als eines der besten Spiele aller Zeiten! **Plattform: PS, PS3**

Titan Souls

Titan Souls mischt zwei bei Kritikern und Spielerschaft beliebte Titel: *Dark Souls* und *Shadow of the Colossus*. Dazu kommt ein Pixellook, der sich am besten mit „typisch Indie" umschreiben lässt. Von *Dark Souls* hat *Titan Souls* die Atmosphäre und das Frustpotenzial geerbt, von *Shadow of the Colossus* stammt der Clou, dass das gesamte Spiel aus einer Aneinanderreihung von Bossfights besteht. Für die Kämpfe wird nur ein einziger Pfeil verwendet, den man immer wieder aufsammeln muss – dies ist eine eigenständige Idee der Entwickler Acid Nerve. Der Fokus auf Trial & Error bei den Kämpfen könnte auch *Souls*-Veteranen sauer aufstoßen, ist man doch nach einem Treffer bereits tot. **Plattform: PC, PS4, PS Vita, Android**

Switch

NINTENDO LABO

Diverse Dass Nintendo anders ist als seine Branchenkonkurrenz, wissen Fans schon lange. Das beweisen die Japaner mit *Nintendo Labo* mal wieder. Was steckt hinter den Sets aus Pappe?

Spiele aus Pappe? Diese Frage stellten sich sicher einige Nintendo-Fans, als Big N vor kurzem *Nintendo Labo* vorstellte. Bei der neuen Produktlinie handelt es sich um eine Kombination aus Bastel- und Spieleerlebnis, die zusammen mit der Switch erst zum Leben erwacht. Das soll laut Nintendo für Kreativität und Spielspaß sorgen. Die interaktiven Bausätze namens Toy-Con verschmelzen hier mit den Switch-Joy-Con und werden so zu einem interaktiven Erlebnis, den Sensoren und anderen Funktionen der Controller sei Dank. Wie funktioniert das?

Von A wie Auto bis K wie Klavier

Zur Erstveröffentlichung am 27. April 2018 erscheinen zwei Sets (alle Infos zu den Sets findet ihr im Kasten auf der nächsten Seite). Sie enthalten neben Pappe auch alle anderen Bastelutensilien, die ihr benötigt, um beispielsweise ein ferngesteuertes Auto, ein Klavier oder einen Roboter zu basteln. Habt ihr ein Konstrukt fertiggestellt, platziert ihr die Joy-Con an den vorgesehenen Stellen, steckt die beliegende Switch-Softwarekarte in die Konsole und legt los. Das Auto beispielsweise steuert ihr über den Touchscreen der Switch, das

Beim Klavier habt ihr nicht nur 13 Tasten zur Verfügung, die dank Infrarotsensor zuverlässig erkannt werden, sondern auch Regler für neue Soundeffekte und Töne.

Mit dem Haus könnt ihr auf vielfältige Art und Weise interagieren, beispielsweise die Bewohner füttern oder Portale öffnen. Erinnert ein bisschen an Tamagotchi.

Fahrzeug selbst bewegt sich auf Grundlage der Controller-Vibration fort. Gleichzeitig nimmt der Infrarotsensor des rechten Joy-Cons seine Umgebung wahr und zeigt sie euch als Nachtsichtbild oder Wärmebild auf dem Bildschirm der Switch an. Klingt ziemlich abenteuerlich, ist es auch, funktioniert aber erstaunlich gut. Das behauptet zumindest ziemlich einstimmig der Teil der Presse, der *Nintendo Labo* schon ausprobieren durfte, was vor allem im englischsprachigen Raum der Fall ist. Wir durften bisher leider nicht ran, holen das aber bald nach.

Besonders beeindruckend ist der Roboteranzug, der so groß ist, dass er in einem eigenen Set veröffentlicht wird. Habt ihr ihn zusammengebaut, legt ihr ihn an und steuert anschließend auf der Switch beziehungsweise dem Fernseher einen gigantischen Roboter und zerstört die Stadt. Um zwischen einer First-Person- und einer Third-Person-Ansicht zu wechseln, klappt ihr einfach das Pappvisier herunter. Geht ihr in die Knie, faltet sich der virtuelle Roboter Transformer-mäßig zu einem Fahrzeug zusammen. All das funktioniert unseren ersten Eindrücken nach sehr akkurat, zuverlässig und schnell, was der modernen Technik der Joy-Con zu verdanken ist. Eine zentrale Rolle spielt dabei der multifunktionale Infrarotsensor des rechten Joy-Cons, der verschiedene Bewegungen wahrnimmt. Beim Klavier beispielsweise erkennt der Controller so die gedrückten Tasten und gibt einen entsprechenden Ton aus. Zum allerersten Mal also können die Joy-Con ihr volles Potenzial ausschöpfen; mehr noch als bei *1-2-Switch*.

Wer ist die Zielgruppe?

Was will Nintendo mit der Veröffentlichung von *Labo* bezwecken beziehungsweise wen will es erreichen? Nun, die Switch verkauft sich bisher nicht nur prächtig, sie hat auch eine noch immer recht beschränkte Zielgruppe. So sind die meisten Käufer bisher Männer im Alter zwischen Mitte 20 und Mitte 30. Abseits davon verkauft Nintendo natürlich auch Switch-Konsolen, aber in deutlich geringerer Menge. Mit *Labo* will Nintendo laut eigener Aussage „[…] der Philosophie des Unternehmens entsprechend, Menschen ein Lächeln auf das Gesicht zaubern." Und natürlich auch neue Käufergruppen erreichen. Dazu gehören vor allem bastelfreudige Personen, Kinder und deren Eltern. Viele Reaktionen auf Social-Media-Plattformen nach Bekanntgabe von *Nintendo Labo* schienen genau diesen Plan aufgehen zu lassen. Nintendo ist eben anders als alle anderen.

NINTENDO LABO – DIE SETS IM DETAIL

Zum Start von *Nintendo Labo* am 27. April 2018 gibt es zunächst zwei verschiedene Sets zur Auswahl. Beide enthalten alles, was ihr zum Basteln der jeweiligen Spielsachen benötigt. Wir geben einen Überblick über den Inhalt und die Möglichkeiten der beiden Sets.

TOY-CON 01 MULTI-SET

Mit dem Multi-Set bekommt ihr alles an die Hand, um ein Motorrad, eine Angelrute, ein Klavier, zwei RC-Autos sowie ein Haus zu bauen und damit zu spielen.

MULTI-SET: DAS IST DRIN

- Switch-Softwarekarte mit kompatibler Software
- 28 x Pappbogen
- 3 x Reflektorbogen
- 3 x Schwammbogen
- 1 x Schnur (orange) + 1 x Schnur (blau)
- 1 x Ösenpaar (grau)
- 4 x Ösenpaar (blau)
- 2 x Elastikband (groß) + Ersatzbänder
- 2 x Elastikband (klein) + Ersatzbänder

MULTI-SET: DAS KÖNNT IHR SPIELEN

Das RC-Auto steuert ihr wie ein gewöhnliches ferngesteuertes Auto; es bewegt sich mithilfe der Joy-Con-Vibration fort. Mithilfe der Angel geht ihr auf die Jagd nach exotischen Fischen. Beim Haus interagiert ihr mit verschiedenen Bewohnern. Das Motorrad steuert ihr auf der Switch wie eine echte Maschine mit Lenkrad, Gas und Co. Das Klavier verfügt über 13 Tasten, mit denen ihr musikalisch werden könnt, sowie Drehregler, mit denen ihre neue Soundeffekte erzeugt.

MULTI-SET: UNSERE EINSCHÄTZUNG

Das Multi-Set ist der perfekte Einstieg, um gleich eine Vielzahl verschiedener Toy-Con-Sets und Möglichkeiten von *Nintendo Labo* auszuprobieren. Bei der Auswahl aus RC-Auto, Angel, Haus, Motorrad und Klavier dürfte für jeden etwas dabei sein. Mit einem Preis von rund 70 Euro ist es etwas günstiger als das Robo-Set.

TOY-CON 02 ROBO-SET

Mit dem Robo-Set könnt ihr euren eigenen Roboter beziehungsweise Roboteranzug bauen. In den Anzug schlüpft ihr sodann, um euch ins Abenteuer zu stürzen.

ROBO-SET: DAS IST DRIN

- Switch-Softwarekarte mit kompatibler Software
- 19 x Pappbogen
- 4 x Ballastbogen
- 1 x Reflektorbogen
- 2 x Schnur (orange)
- 2 x Schnur (blau)
- 4 x Riemen (grau); 1 x lang, 1 x mittellang, 2 x kurz
- 10 x Ösenpaar (grau)
- 2 x Ösenpaar (orange)

ROBO-SET: DAS KÖNNT IHR SPIELEN

Nachdem ihr aus dem Robo-Set einen Roboteranzug gebastelt habt, übernehmt ihr auf der Switch die Kontrolle über einen riesigen Roboter. Dazu setzt ihr euch den Rucksack und ein Visier auf, das einen Joy-Con beinhaltet. Die Switch packt ihr inklusive der Softwarekarte ins Dock, dann erscheint auf eurem Fernseher ein großer Roboter, den ihr steuert. Ihr könnt eine Vielzahl verschiedener Gameplay-Möglichkeiten erleben, beispielsweise Gebäude oder ein Ufo zerlegen.

ROBO-SET: UNSERE EINSCHÄTZUNG

Das Robo-Set bedeutet jede Menge Spaß vor allem für Roboterfans und solche, die es werden wollen. Die Interaktion mit dem Toy-Con-Set ist intensiv, da ihr euer Bastelwerk beim Spielen am Körper tragt. Mit einem Preis von rund 80 Euro ist das Robo-Set ein recht teurer Einstieg in das *Nintendo Labo*-Universum.

Der Roboteranzug scheint sehr aufwendig zu sein, besticht aber mit viel Liebe zum Detail.

Wem Motorrad-Fahren zu gefährlich ist (oder wer einfach nicht alt genug ist oder keinen Führerschein hat) kann mit dem Motorradset ähnlich viel Spaß haben.

Die Angel sieht nicht nur stilecht aus, sondern macht sogar recht realistische Geräusche, wenn ihr kurbelt. Der Zusammenbau scheint recht aufwändig zu sein.

Nintendo und das Spielzeug

Nicht vergessen darf man auch Nintendos Ursprung. Big N wurde 1889 nämlich als Produzent klassischer japanischer Spielkarten gegründet. Natürlich lebt die Firma seit vielen Jahrezehnten vom Videospielgeschäft, doch auch heute noch werden die Karten produziert. Außerdem versuchte sich Nintendo in den 1970er-Jahren mehr oder minder erfolgreich an diversem Plastikspielzeug. Nintendo hat also mehr mit Spielzeug gemein, als man zunächst glauben würde. Eine gewisse Expertise bei der Herstellung solcher Produkte sollten die Japaner also haben.

Berechtigte Bedenken

Direkt nach der Präsentation von *Labo* wurden viele Bedenken laut. So sei beispielsweise der Preis zu hoch. Klar, 70 beziehungsweise 80 Euro für die ersten Sets sind ein stolzer Preis, dafür enthält aber vor allem das Multi-Set gleich viele verschiedene Bausets, zudem liegt auch immer eine Switch-Karte mit Software bei. Dank Toy-Con Garage habt ihr zudem die Möglichkeit, euch eigene Konstrukte einfallen zu lassen und umzusetzen. Dabei handelt es sich um eine Software für die Switch, ein einfaches Programmier-Tool, das auf vorgefertigten Bausteinen namens „building blocks“ basiert. Dabei handelt es sich großteils um einfache „if/then“-Befehle, also zum Beispiel: drücke Button A, dann vibriert der rechte Joy-Con. Natürlich könnt ihr auch dabei alle Möglichkeiten der Switch und ihrer Controller nutzen, also auch den Infrarotsensor beispielsweise als Nachtsichtkamera. Damit eröffnet Toy-Con Garage unglaublich viele Möglichkeiten, mit eigener Pappe und Ideen kreativ zu werden.

Auch die Haltbarkeit wird in Frage gestellt. Darüber kann natürlich nur die Zeit entscheiden, grundsätzlich ist Pappe aber recht widerstandsfähig, es gibt ja sogar Möbel aus diesem Material. Umweltfreundlicher als Plastik sind Kartons allemal, zudem könnt ihr einzelne Teile mit Pappe aus dem eigenen Abfall ersetzen. Langzeitspaß, ebenfalls ein Kritikpunkt, kann durch bloßes Spielen mit den Sets von Nintendo sicher kaum geboten werden, durch eigene Ideen und Toy-Con Garage aber schon. Zudem ist es recht wahrscheinlich, dass Nintendo in Zukunft noch weitere Sets veröffentlicht.

Großes Potenzial

Auch wenn wir wir die neue Produktlinie noch nicht ausprobieren konnten, scheint *Nintendo Labo* großes Potenzial zu besitzen. So kann Nintendo eine große neue Zielgruppe erreichen und neue Kunden an Nintendo als familienfreundliches und kreatives Unternehmen binden. Das sorgt kurzfristig für zusätzlichen Absatz von Switch-Konsolen, langfristig für neue Nintendo-Fans. Durch die Möglichkeit, mit eigenen Ideen und Basteleien sowie Toy-Con Garage kreativ zu werden, eröffnen sich zudem so viele Möglichkeiten, dass sogar beruflich kreativ arbeitende Leute etwas mit *Labo* anfangen können. Dazu muss Nintendo freilich auf die richtige Marketingstrategie setzen und das System stetig weiter entwickeln.

Johannes Gehrling

INFOS

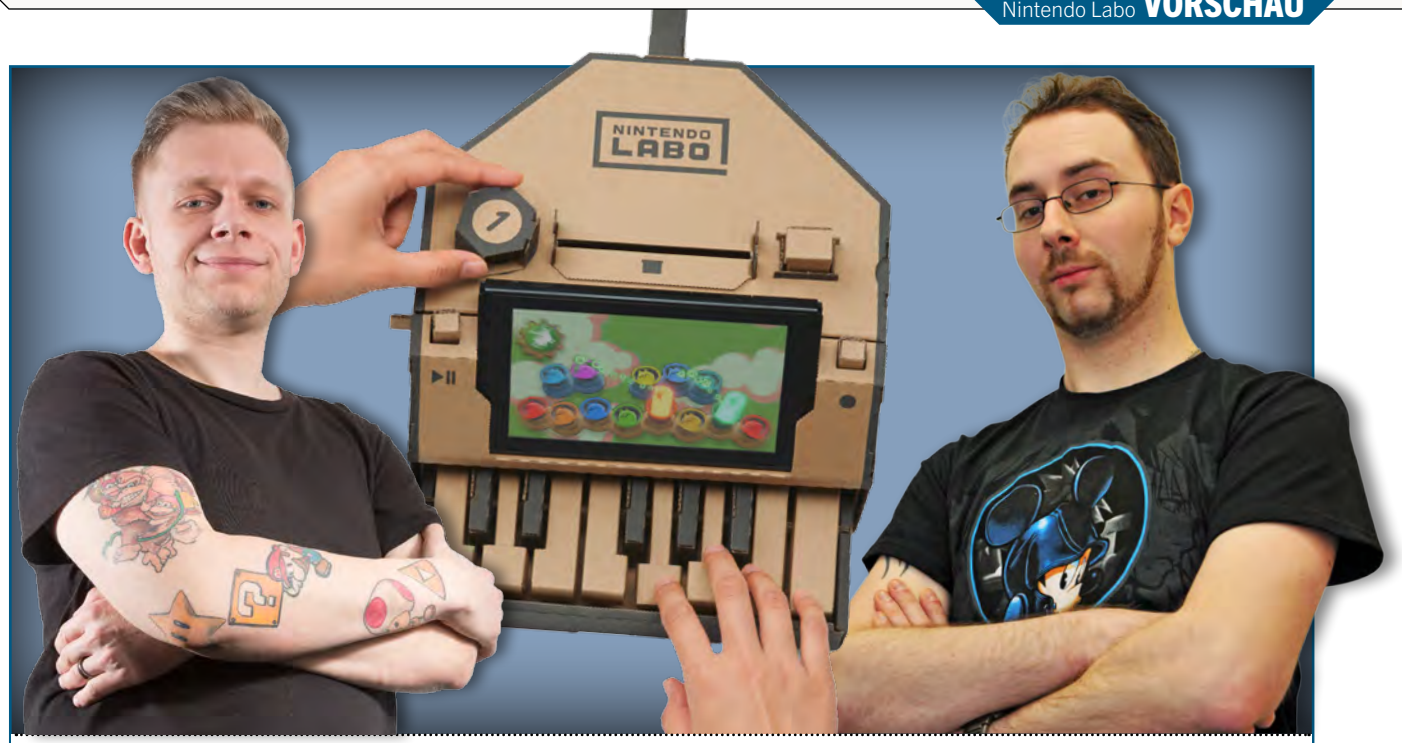
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: -
Termin: 27. April 2018

Screen-Info: Die Bilder stammen von Nintendo. Sie zeigen die *Labo*-Bausätze in der Realität, allerdings für die Fotos natürlich hübsch in Szene gesetzt.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Erst bauen, dann mit dem Gebauten spielen und zuletzt eigene Ideen entdecken und umsetzen: So soll *Labo* funktionieren.



NINTENDO LABO: KINDERKRAM ODER COOL?

Nintendo Labo spaltet die Fans. Die einen feiern es, die anderen hassen Nintendos neue Produktlinie. Hannes und Vik diskutieren über Vor- und Nachteile sowie etwaige Bedenken.

JOHANNES: Nun, Vik, wir haben ja viel erwartet, als Nintendo verlautbaren ließ, dass etwas Neues anstehe; mit *Nintendo Labo* haben wir aber sicher genauso wenig gerechnet wie der Rest der Welt. Nach einem ersten „Bitte, was?"-Moment und dem Sortieren der Eindrücke wurde aber schnell klar, dass die neue Produktlinie jede Menge Potenzial hat, besonders für Bastler, Kreative und Kinder sowie deren Eltern. Andererseits werfen viele Fans zu Recht einige negative Punkte auf, wie den recht hohen Preis der beiden Sets sowie Fragen nach der Haltbarkeit. Was war denn dein erster Gedanke, als du *Labo* in der Videopräsentation gesehen hast? Hattest du auch Bedenken?

VIKTOR: Mein erster Gedanke war in etwa: „Was zum … Wow!" und mein zweiter dann: „Das ist SO Nintendo". *Nintendo Labo* ist einzigartig, clever und völlig unerwartet. Und ich finde es wirklich klasse, dass die Geschäftsführung Nintendos den kreativen Köpfen in der Firma freien Lauf lässt. Denn wie Nintendo immer wieder bewiesen hat, ist diese unglaubliche Kreativität und Unberechenbarkeit eine der größten Stärken der Japaner. Ich bin auf jeden Fall sehr gespannt auf *Labo* und will es defenitiv ausprobieren. Allerdings bin ich nicht frei von Skepsis. Ich bin einfach kein großer Bastler, weswegen mich *Labo* maßgeblich mit seiner Software überzeugen muss. Und wie viel Tiefe und Langzeitnutzen die hat, muss sich noch zeigen.

JOHANNES: Meinst du denn nicht, dass sogar das Basteln Spaß machen kann, auch wenn man für dieses Hobby sonst eher wenig übrig hat? Ich bin nämlich auch wirklich kein Bastler. Trotzdem habe ich richtig Lust darauf, aus der platten Pappe und den anderen Teilen beispielsweise das Klavier zu basteln, das mich von den bisher vorgestellten Sets wohl am meisten erstaunt. Einfach deswegen, weil die Vorstellung so motivierend ist, selbst etwas zu erschaffen (wenn auch aus vorgefertigten Teilen und mit Anleitung), was dann am Ende funktioniert.

VIKTOR: Das Zusammenbauen der Toy-Cons (toller Name übrigens) wird mir sicher auch Spaß machen. Aber ich werde nicht unbedingt damit anfangen, meine Kreationen zu verzieren. Auf der anderen Seite muss man aber auch mal ganz klar sagen, dass du und ich nicht die Hauptzielgruppe sind. Das sind eben Kinder und deren Eltern. Und da sehe ich absolut, dass sich Kids komplett auf das Konzept stürzen werden, vom ersten Zusammenbauen über das Individualisieren bis hin zur Erstellung eigener Kreationen mit der Toy-Con Garage. Für mich entsteht der größte Reiz viel eher aus der interessanten Technik, auf der *Nintendo Labo* fußt. Was so alles mit dem Infrarotsensor möglich ist, hätte ich nicht gedacht. Ich bin schon sehr gespannt, was Nintendo noch für Anwendungsmöglichkeiten aus dem Hut zaubert.

JOHANNES: Toy-Con Garage ist ein guter Stichpunkt. Darin sehe ich das größte Potenzial für Kunden abseits der anvisierten Zielgruppe von Kindern und Eltern. Ich stelle mir beispielsweise vor, dass Leute am perfekten Roboter basteln, um Turniere zu veranstalten. Wettrennen oder Kämpfe, um nur zwei Ideen zu nennen. Wie cool wäre das denn? Damit könnte Nintendo gleich noch einen weiteren Kundenkreis erschließen. Aber es stimmt: Ob nun Eltern und Kinder oder bastelfreudige Roboterfans – es sind allesamt spezielle Zielgruppen und nicht die ganz breite Masse. Aber das würde auch gar nicht zu Nintendo passen, oder?

VIKTOR: Das sehe ich anders. Wieso sollen sich die breite Masse und Kinder/Eltern ausschließen? Meiner Meinung nach hat Nintendo mit *Labo* durchaus die Chance, die Switch bei der großen Masse salonfähig zu machen. Und das wäre auch für uns Zocker klasse, denn je erfolgreicher die Switch ist, desto größer ist Nintendos Spielraum, um weitere verrückte Ideen an den Mann zu bringen oder mehr ungewöhnliche Spiele wie *Splatoon* und *ARMS* zu entwickeln.

MARIO TENNIS ACES

Sportspiel Mario tauscht seine zahlreichen Abenteuer-Outfits aus *Super Mario Odyssey* gegen die Tennis-Kluft und ist bereit, sich in *Mario Tennis Aces* zur Höchstform aufzuschwingen. Was dürft ihr vom kommenden Mario-Sportspiel aus dem Hause Camelot erwarten?

Nicht ohne Grund bezeichnet Nintendo seit letztem Jahr sein Vorzeige-Maskottchen nicht mehr als Klempner, sondern als sportlichen Allrounder. Zwar braucht es für seine klassischen Hüpfspiel-Abenteuer wie *Super Mario Bros.* auch schon so viel sportliche Power, dass Mario eigentlich keinen Bierbauch haben dürfte, doch zusätzlich beweist er schon seit Jahren in den unterschiedlichsten Sportspiel-Serien seine Vorliebe für körperliche Ertüchtigung. Neben Fußball, Basketball, Rennsport oder Golf hat Mario auch schon seit über zwei Jahrzehnten ein Händchen für die Sportart, die Boris Becker in den 90er-Jahren weltbekannt machte und die gerne als Sport der Reichen dargestellt wird: Tennis. Im neuesten Serien-Ableger *Mario Tennis Aces* will der sportliche, aber dennoch etwas pummelige Allrounder erneut sein Talent in der beliebten Ballsportart unter Beweis stellen. Und das sogar seit 2005 erstmals wieder in einem Story-Modus – nebst anderen Modi natürlich. Stehen die Zeichen damit gut für *Mario Tennis Aces*? Kann der Wii-U-Titel übertroffen werden?

Im Story-Modus streift ihr über eine für *Mario*-Spiele typische Oberwelt, von wo aus ihr zu den Duellen, Missionen und anderen Aufgaben gelangt.

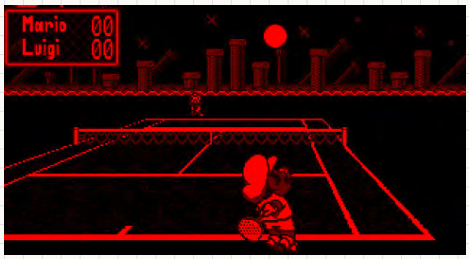
Luigi gehört natürlich standesgemäß zur Auswahl eines jeden *Mario Tennis*-Spiels. Im Publikum hat er sogar Fans mit passender Bekleidung wie Shirts und Mützen.

Endlich zurück: Story-Modus

Das letzte Mal gab es einen rollenspielartigen Story-Modus bei der *Mario Tennis*-Serie im Game-Boy-Advance-Ableger *Mario Tennis: Power Tour* 2005, also vor rund 13 Jahren. Eine kompakte sowie vollständige Übersicht zu allen bisher erschienenen Ablegern der Sportspiel-Serie findet ihr übrigens im Kasten auf der rechten Seite. Doch zurück zum Story-Modus: Einige Hinweise auf die vermutlichen Inhalte des Modus verrät der Trailer zu *Mario Tennis Aces*. Dort erfahren wir, dass der Story-Modus mit zahlreichen Extra-Missionen, Boss-Kämpfen und mehr aufwartet. Zu sehen gibt es beispielsweise einen Boss-Kampf gegen Mutant-Tyranha, seit *Super Mario Sunshine* den meisten Klempner-Fans sicher wohlbekannt. Auch ein Kampf gegen mehrere Feuer spuckende Pyranha-Pflanzen ist im Trailer zu sehen. Wir dürfen also davon ausgehen, dass es verschiedenste Gegner zu besiegen gilt. Recht klassisch (für *Mario*-Spiele) kommt die Oberwelt daher, die aus festen Pfaden und regelmäßigen Punkten in gleichmäßigen Abständen besteht, an denen die Bosse, Missionen und andere Aufgaben zu finden sind und absolviert werden müssen. Im Trailer sehen wir beispielsweise ein Stadion, einen Strand, einen Wald, Gebirge, Höhlen und mehr. Die Story wird euch also vermutlich an die unterschiedlichsten Orte treiben, was im Trailer teilweise auch schon zu sehen ist. Ein Duell gegen Donkey Kong findet etwa offensichtlich im Dschungel beziehungsweise in einem Wald statt. Als Startpunkt der Story scheint das Stadion zu dienen, das wir in recht ähnlicher Weise schon vom Wii-U-Ableger *Mario Tennis: Ultra Smash* kennen. Im Gegensatz zum Vorgänger hat das (vermutlich) zentrale Stadion aber ein umfangreiches Make-over erfahren und glänzt nun mit einem riesigen Bildschirm, der den Boden darstellt und viele interaktive Möglichkeiten bietet. Hightech hält also Einzug in Marios Sportspiel-Serie.

MARIO TENNIS – DIE HISTORIE

Hier findet ihr einen kompakten Überblick über alle bisher erschienenen Ableger der *Mario Tennis*-Serie.



MARIO'S TENNIS (1995/VIRTUAL BOY)
Das Spiel erschien nur in Japan und den USA, nicht jedoch in Europa, wo auch der Virtual Boy nie veröffentlicht wurde. Spiel und Konsole wurden zusammen verkauft. Ein Multiplayer war geplant, wurde jedoch nie realisiert, weil der Virtual Boy floppte.

MARIO TENNIS (2000/NINTENDO 64)
Auf dem N64 feierte Waluigi sein Debüt. Eine weitere ungewöhnliche spielbare Figur ist der Dinosaurier Birdo. Per Transfer Pak ist die Verbindung mit *Mario Tennis* für Game Boy Color möglich, was eine neue Figur sowie zusätzliche Ausrüstung freischaltet.

MARIO TENNIS (2001/GAME BOY COLOR)
Auf dem Game Boy Color hielt der rollenspielartige Story-Modus erstmals Einzug in einen Serien-Ableger. Dabei startet ihr als junger Tennisspieler ins Abenteuer, der gerade erst der Royal-Tennisakademie des Pilzkönigsreichs beigetreten ist. Bester Spieler der Akademie ist Mario.

MARIO POWER TENNIS (2005/GAMECUBE)
Mario Power Tennis ist der inhaltliche Nachfolger von *Mario Tennis* für das Nintendo 64. Das Spiel erschien 2009 in einer Neuauflage mit Unterstützung der Bewegungssteuerung für die Wii erneut. Dafür erschien auf der Wii kein neuer Serien-Ableger.

MARIO TENNIS: POWER TOUR (2005/GB ADVANCE)
Mario Tennis: Power Tour ist eine Adaption des Gamecube-Spiels. Bis zu *Mario Tennis Aces* ist es der letzte Titel der Serie mit einem Story-Modus. Trotz der technischen Möglichkeit können die GBA- und die Gamecube-Version nicht zusammenarbeiten wie der N64- und der GBC-Teil.

MARIO TENNIS OPEN (2012/3DS)
Mario Tennis Open setzte die Serie nach sieben Jahren ohne gänzlich neuen Ableger fort (auf der Wii erschien ja nur eine Neuauflage). Der Titel besitzt erstmals im Franchise umfangreiche Online-Funktionen und verwendet den Gyroskop-Sensor des Nintendo 3DS.

MARIO TENNIS: ULTRA SMASH (2015/Wii U)
Der Wii-U-Teil wurde auf der E3 2015 angekündigt und brachte einige Neuerungen mit sich, wie beispielsweise den Maxipilz, der die Spieler besonders groß werden lässt. Die Grafik wurde verbessert, eine neue Spielmechanik eingeführt und erstmals Amiibo-Figuren unterstützt.

MARIO TENNIS ACES (2018/SWITCH)
Mario Tennis Aces erscheint 2018 für die erfolgreiche Hybrid-Konsole Nintendo Switch und bietet erstmals seit dem GBA-Ableger wieder einen rollenspielartigen Story-Modus. Außerdem soll der Titel wieder komplexer und tiefgängiger werden als der mäßig erfolgreiche Teil für Wii U.

Dass der Boss-Gegner Mutant-Tyranha Schläge ausführt, die denen der spielbaren Figuren gleichen, lässt vermuten, dass ihr die Figur vielleicht freischalten könnt.

Tolle Grafik, viele Details

Apropos Vergleich mit dem Vorgänger: In der Gegenüberstellung mit allen bisherigen Serien-Teilen sieht *Mario Tennis Aces* mit Abstand am besten aus. So kommt die Grafik im Trailer (einmal ganz allgemein gesprochen) äußerst hübsch, poliert, hochglänzend und von vielen leuchtenden Neon-Farben dominiert daher – ein wirklich ansprechendes Bild! Auch gibt es mehr Details zu bewundern als noch auf der Wii U: Erstmals tragen die spielbaren Figuren vollständig akkurate Tennis-Outfits inklusive solcher Details wie Polo-Shirts mit Knöpfen und passender Schuhe. Die Zuschauer im Publikum sind ebenfalls so unterschiedlich wie nie zuvor, befinden sich unter ihnen doch allerlei bekannte Figuren aus den *Mario*-Spielen wie Gumbas, Koopas und mehr. Die Fans bestimmter Spieler tragen sogar passendes Merchandise mit den Logos ihrer Idole, zum Beispiel T-Shirts, Kappen, Mützen und Fahnen. Trotzdem hat das Publikum noch immer die Statur von Pappfiguren.

Gameplay und Spielfiguren

In puncto Gameplay dürfen alte *Mario Tennis*-Hasen nicht allzu viel Neues erwarten. Position und Schlagkraft der Gegner müsst ihr genau studieren, um perfekt zu kontern und die Oberhand zu gewinnen. Verschiedenfarbige Bälle (lila, blau, rot etc.) zeigen verschiedene Schläge (zum Beispiel einen Schmetterball) an, soweit also alles beim Gewohnten. Neu ist allerdings eine Power-Anzeige am linken oberen Bildschirmrand. Diese scheint sich durch Spielaktionen zu füllen und ermöglicht vermutlich besonders starke Spezial-Schläge. Außerdem haben alle Figuren erstmals eine Einlauf-Choreografie.

Welche Figuren es letztendlich alle ins Spiel schaffen, ist derzeit noch unklar. Wir gehen davon aus, dass das Roster ähnlich aussehen dürfte wie bei *Mario Tennis: Ultra Smash*, mit ein, zwei zusätzlichen Neuzugängen. Dank des Trailers wissen wir, dass Mario, Luigi, Wario, Waluigi und Donkey Kong sicher mit am Start sind. Alles andere wäre aber auch höchst ungewöhnlich. Vermutlich ebenfalls

Bei besonders starken und wirkungsvollen Schlägen fangen Mario und seine Umgebung schon mal an zu leuchten.

Das Tennis-Match gegen Donkey Kong findet ganz stilecht in einem Wald statt; inklusive Gras auf dem Platz!

mit von der Partie dürften Buu Huu, Yoshi und Toad sein. Da im Kampf gegen Mutant-Tyranha zu sehen ist, dass dieser vollständig animierte Schläge klassischer Art ausführt, wäre es grundsätzlich möglich, dass es sich dabei um eine freischaltbare Figur handelt. Eventuell schaltet der Sieg über Boss-Gegner und andere Widersacher diese also als spielbare Figuren frei.

Details wie die oben offenen Tennis-Mützen, welche die Frisuren der Spielfiguren sichtbar machen, zeugen vom hohen Detailreichtum, mit dem *Mario Tennis Aces* aufwarten kann. Die bunten Lichter und Anzeigetafeln sorgen für stimmige Atmosphäre.

Die Tennisplätze

Noch mehr als bei den spielbaren Figuren tappen wir momentan noch bei der Auswahl der Tennisplätze im Dunkeln. Klar, ganz zentral scheint das Stadion zu sein, das dem aus dem Wii-U-Ableger sehr ähnlich sieht und mit einem riesigen Bildschirm unter dem Platz aufgemotzt wurde. Den Szenen mit dem Boss-Gegner Mutant-Tyranha entnehmen wir zudem, dass es eine Art Dschungel-Tennisplatz gibt. Das Duell mit Donkey Kong offenbart wiederum einen Wald-Platz. Weitere denkbare Locations wären beispielsweise ein Strand, eine Höhle oder ein von der Gruselvilla (im Trailer am oberen Ende der Spielwelt des Story-Modus zu erkennen) inspirierter Platz. Der Kampf gegen die Schar von Pyranha-Planzen bei Nacht (aus dem Trailer) legt zudem nahe, dass es in *Mario Tennis Aces* ein Tagesrhythmus- beziehungsweise Zeitsystem geben könnte. Dadurch wären unterschiedliche Versionen aller Plätze möglich.

Die Hoffnung ist groß

Vom bereits erwähnten Story-Modus erhoffen wir uns bei *Mario Tennis Aces* das größte Potenzial. Was der Modus braucht, um launig und unterhaltsam zu werden: genug Abwechslung bei den Missionen, anspruchsvolle Boss-Gegner, unterschiedliche Kulissen, verschiedene Inhalte zum Freischalten sowie ausreichend Umfang. Werden diese Punkte erfüllt, stünde der Motivation für viele Stunden Singleplayer-Spiel nichts im Weg. Abgesehen davon dürfte *Mario Tennis Aces* serientypisch vor allem wieder etwas für diejenigen Spieler sein, die gerne im Mehrspieler-Modus unterwegs sind – egal, ob lokal oder online. Wir sind grundsätzlich guter Dinge und gehen davon aus, dass Nintendo und Camelot hier ein starkes Sportspiel abliefern werden. Allein schon die Rückkehr des unter Serien-Fans beliebten Story-Modus zeigt ganz deutlich den Einschlag in die richtige Richtung. Und wer weiß: Vielleicht führt ein Erfolg des Spiels zum Mario-Comeback in noch mehr Sportarten? **Johannes Gehrling**

Im Story-Modus müsst ihr es mit starken Boss-Gegnern aufnehmen.

Hier spielt ihr nicht nur bei Nacht, sondern auch noch gegen eine ganze Gruppe von sechs Pyranha-Planzen.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Ein gut gemachter Story-Modus kann einem *Mario Tennis*-Spiel nur gut tun!“

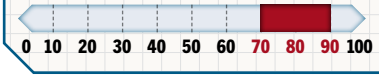
Die *Mario Tennis*-Serie hat es bei mir in der Vergangenheit geschafft, Spaß an dieser Sportart zu wecken, die mir sonst sehr fern liegt. Besonders auf dem 3DS habe ich viele Stunden damit zugebracht, die Bälle übers Netz zu schmettern. Und wenn *Mario Tennis* das schon so schafft, dann dürfte es mich inklusive (gutem) Story-Modus noch mehr ansprechen. Insofern bin ich guter Dinge, dass uns mit *Mario Tennis Aces* ein Serien-Ableger ins Haus steht, der ein möglichst breites Publikum anspricht. Abgesehen davon wird das Sportspiel bestimmt wie gewohnt für Multiplayer-Spaß sorgen. Unabhängig von den spielbaren Modi bin ich heiß darauf, Tastatur und Maus gegen Schläger und Ball zu tauschen!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Camelot
Alternative: Mario Tennis: Ultra Smash (Wii U)
Termin: Frühjahr 2018

Screen-Info: Die Bilder stammen von Nintendo und aus dem Ankündigungs-Trailer. Unserer Einschätzung nach sehen sie realistisch und nicht geschönt aus.

WERTUNGSTENDENZ



Seit dem ersten Serien-Teil ein Bosskampf-Fixstarter, ist die wehrhafte Weide Whispy Willow natürlich auch diesmal wieder mit an Bord.

KIRBY: STAR ALLIES

Jump & Run Der Knuddelknödel kullert wieder ins Abenteuer – und in seinem Switch-Debüt ruft er knuffige Verbündete an seine Seite!

Kirby ist wieder da und beehrt uns, nachdem er die Wii U abseits des Touchscreen-Spin-offs *Kirby und der Regenbogen-Pinsel* ausgelassen hat, erstmals in HD! Und wie üblich liegt es an ihm, seine Heimat Dreamland zu beschützen – diesmal vor einer bis dato noch nicht näher spezifizierten kosmischen Bedrohung. Diese verfügt unter anderem über die Fähigkeit, sich Figuren wie König Dedede oder Meta Knight untertan zu machen und ihre Kräfte massiv zu steigern. Was also tun? Nun, von links nach rechts und manchmal andersrum durch allerlei kunterbunte Levels hüpfen natürlich! Kirby verfügt dabei über all die Talente, die man von ihm gewohnt ist. So kann er Luft einsaugen und anschließend frei durch die Gegend fliegen, eine Stampfattacke ausführen, schlagen, treten – und natürlich auch Gegner schlucken und dadurch bei vielen der fiesen Gesellen deren Fähigkeiten übernehmen. Auf diese Weise erhält er etwa ein Schwert, einen Eisstrahl, kann Bomben werfen und mehr. Auch ein paar völlig neue Schluck-Fertigkeiten sind mit an Bord. So kann Kirby zum Beispiel erstmals als Maler ein Bild zeichnen und das Ergebnis gegen Fieslinge ins Feld schicken oder als Spinnen-Kirby widerstandsfähige Netze um die bösen Buben wickeln. Besonders interessant ist aber Kirbys neue Fähigkeit, Feinde auf seine Seite zu ziehen und bis zu drei davon auf einmal gemeinsam mit ihm kämpfen zu lassen. Und in der Tradition vergangener Gameplay-Gimmicks wie der Superfrucht oder den Mech-Anzügen aus den Vorgängern ist diese Fähigkeit exklusiv *Kirby Star Allies* vorbehalten. Wie er das tut? Indem er einfach ein Herz auf die grummeligen Gegner wirft, die da-

An der zuckersüßen Präsentation des Abenteuers gibt es wie gewohnt nix auszusetzen. Zudem sieht das Spiel dank der Switch-Hardware-Power ausgesprochen hübsch aus.

Steht man einem Gegner gegenüber, so sind besiegen oder schlucken nicht mehr die einzigen Handlungsmöglichkeiten. Ein geworfenes Herz macht ihn zu unserem Freund.

raufhin besänftigt sind und sich der guten Sache widmen – ultraputzig! Mittels dieses Features funktioniert auch der (rein lokale) Mehrspielermodus für bis zu vier Teilnehmer – die drei Mitstreiter übernehmen dann einfach die Rolle der freundlichen Ex-Widersacher.

With your powers combined …

Abgesehen davon, dass es einfach für mehr spielerische Varianz sorgt, wenn man nicht einfach in die Haut von vier verschiedenfarbigen Kirbys schlüpft (obgleich alle Figuren über dieselben grundlegenden Fertigkeiten wie Kirbys Flugfähigkeit verfügen), lassen sich die Talente der Figuren auch miteinander kombinieren. Egal ob KI- oder menschliche Kameraden, auf diese Weise können wir etwa den Feueratem einer Figur mit dem Schwert einer anderen verbinden, um eine glühend heiße Klinge zu fabrizieren; eine andere Kombination lässt uns einen unserer Mitstreiter wie ein Geschoss durch die Gegend pfeffern. Wir haben bis dato nur einen Bruchteil der möglichen Verbindungen gesehen, doch schon dieser kleine Einblick zeigte das abwechslungsreiche Potenzial dieser Spielidee auf. Zudem ist es schön, dass viele Rätsel im Spiel auf das Feature zu setzen scheinen – es wirkt so, als hätten die Kombinationsfähigkeiten mehr Substanz als die bisherigen Gimmicks der *Kirby*-Serie. Ein Gutteil der eben erwähnten Rätsel bezieht sich übrigens auf optionale Aufgaben. Wie üblich sind die verschiedenen, thematisch abwechslungsreichen Welten gespickt mit allerlei Sammelkram, der nicht immer offensichtlich auf dem Hauptpfad herumliegt. Oft genug müssen wir alternative Wege suchen oder eben kleine Umgebungsrätsel lösen, um an Items wie Puzzleteile heranzukommen. Wir gehen fest davon aus, dass uns, wie für die Reihe üblich, nach Abschluss der Haupthandlung noch etliche vom Hauptmenü aus anwählbare Zusatzmodi erwarten, welche die Spielzeit weiter in die Höhe treiben werden. Nicht enttäuscht, aber auch nicht wirklich überrascht waren wir angesichts der zwei Bosse, denen wir uns in der von uns gespielten Demo in den Weg stellen durften. Whispy Woods und König Dedede verfügen zwar über neue Angriffsphasen, spielen sich im Großen und Ganzen aber genau so, wie man das seit zig Jahren kennt – hier wäre es unserer Meinung nach dringend an der Zeit, für etwas mehr Varianz zu sorgen.

Als neues Feature mit dabei ist die Möglichkeit, die Elementarkräfte zweier Figuren miteinander zu kombinieren und dadurch zum Beispiel ein Feuerschwert zu schaffen.

Wer nicht nur hüpft und haut, sondern auch ein bisschen mit dem Köpfchen dabei ist, kann in den Levels allerlei versteckte Items wie diese Puzzleteile entdecken.

Kullern nach bekannter Art

Das ist aber nur eine kleine Kritik an einem dem bisherigen Anschein nach wieder einmal sehr kompetent gemachten und unheimlich süßen Abenteuer, das durch die Fähigkeiten-Kombos sogar vergleichsweise viele Neuerungen in ansonsten altbekannte Spielstrukturen bringt. Über noch mehr herausstechende Merkmale hätten wir uns zwar dennoch nicht beschwert (der immer gleiche Ablauf ist seit jeher unser primäres Problem mit *Kirby*), aber hey, mit Baby-Schritten geht's voran! Die wirklich sehr hübsche 2,5D-Grafik tut ihr Übriges, dass man dem rosa Liebesknödel flugs wieder verfallen ist. Wer den nächsten Zuckerschock nicht mehr erwarten kann, streicht sich den 16. März im Kalender an! **Lukas Schmid**

Mit mehreren Mitspielern – maximal ist man zu viert unterwegs – liefert der Titel noch einen ganzen Zacken mehr Spielspaß.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Ein *Kirby*-Abenteuer, wie man es kennt und mag, aber hübscher als jemals zuvor"

Kennt man ein *Kirby*-Spiel, so kennt man alle. Klingt hart, ist aber so, denn in ihrer Essenz hat sich die Serie seit dem ersten Teil nicht geändert. Als allzu harte Kritik ist diese Aussage aber dennoch nicht gemeint, denn trotz bekannter Strukturen sprühen die Abenteuer stets vor Charme, Abwechslung und purem Spielspaß – und im Falle von *Kirby: Star Allies* sieht das nicht anders aus. Das traditionelle Gameplay-Gimmick ist diesmal zudem recht interessant und lässt uns die verschiedenen Fähigkeiten der Gegner miteinander kombinieren – eine nette Idee, vor allem im Mehrspielermodus. Außerdem sieht der Titel geradezu verboten putzig aus und bringt auch das härteste Spieleredakteur-Herz zum Schmelzen. Ich freu mich drauf!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: HAL Laboratories
Alternative: Rayman Legends
Termin: 16. März 2018

Screen-Info: Der beste Nintendo-Harald-Ebert der Welt war bei uns in der Redaktion zu Besuch und hatte eine Demo des Spiels dabei – daraus stammen die Bilder.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE

Jump & Run Nintendos berühmter Menschenaffe debütiert im Mai auf der Switch. Ein neues Abenteuer gibt es leider nicht, dafür aber eine Neuauflage eines der besten Wii-U-Spiele.

Donkey Kong gehört zu Nintendo wie – öhm – Mario wohl. Beide verbindet ein gemeinsamer Videospielursprung. Während der sportliche Allrounder mit *Super Mario Odyssey* bereits vergangenen Herbst ein riesiges, brandneues Abenteuer auf der Switch erlebte, blieb dem Vorzeige-Primaten DK dieses Privileg bisher verwehrt. Das ändert sich zwar bereits Anfang Mai, wenn *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* für die Hybrid-Konsole erscheint, im Gegensatz zu *Super Mario Odyssey* ist das Spiel aber nicht brandneu, sondern wohlbekannt. Angesichts der geringen Verbreitung der gefloppten Wii U ist die Idee, das Spiel auf der neuen Plattform mit deutlich größerer Reichweite erneut zu bringen, aber mehr als verständlich. Immerhin ist *Tropical Freeze* einer der besten Jump&Run-Titel der letzten Jahre und an vielen nicht-Wii-U-Besitzern vorbeigegangen.

Altes Spiel, alte Story

Da *Tropical Freeze* eine Neuauflage ist, hat sich die Story in den letzten vier Jahren nicht verändert; nach wie vor dient sie vor allem als Mittel zum Zweck und weniger als Anwärter auf einen Academy Award. In aller Kürze: Als die Kong-Familie gerade Donkey Kongs Geburtstag feiert, erreichen auf einmal die frostigen und bösartigen Viehkinger die Donkey-Kong-Insel. Deren Anführer, König Qual, bläst in ein magisches Horn, wodurch ein Schneesturm ausgelöst wird, der die Kong-Insel in einen ewigen Winter befördert. Als die Kongs das Haus verlassen, um nachzusehen, was los ist, werden sie von einem Orkan erfasst und auf eine weit entfernte Insel getragen. Von

Neu in der Switch-Version: Funky Kong als spielbare Figur. Dank seines Surfbretts können euch als Funky beispielsweise spitze Stacheln gar nicht verletzen.

In *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* müsst ihr es mit den unbarmherzigen und eiskalten Viehkingern aufnehmen. Dazu gehören Pinguine und andere Tiere.

dort aus müssen sie sich sodann zurück auf die Hauptinsel kämpfen und die Viehkinger besiegen.

Auf diesem Weg bestreitet ihr sechs Welten (Mangrovien, Alpatoll, La Savanna, Ozetanien, Marmaloupe und Donkey Kong-Insel) mit insgesamt 24 regulären Levels sowie pro Welt drei optionalen Levels und einem Boss-Level. Eine zusätzliche siebte Spielwelt schaltet ihr frei, indem ihr alle besonders anspruchsvollen K-Level meistert und den Endboss des Spiels, König Qual, besiegt. Als Boss-Gegner erwarten euch in den einzelnen Welten ein Seelöwe, eine Schneeeule, drei Paviane, ein Kugelfisch sowie ein Polarbär.

Ein neuer Alter in der Runde

Donkey Kong Country: Tropical Freeze bietet typische 2D-Jump&Run-Action im *Donkey Kong Country*-Stil mit gelegentlichen dreidimensionalen Kamerafahrten. Wahlweise als Donkey Kong, Diddy Kong, Dixie Kong, Cranky Kong oder auf der Switch auch als Funky Kong (dazu gleich mehr) schwimmt, rennt, springt, schwingt und klettert ihr durch die liebevoll gestalteten und abwechslungsreichen Spielwelten, die euch an unterschiedliche Orte wie Höhlen und Dschungel oder auch in Unterwasserwelten entführen. Jede Figur besitzt spezielle Fähigkeiten (Diddy Kong hat beispielsweise einen Raketenrucksack) und Moves. In den Levels sammelt ihr Bananen (diese füllen die Spezialfähigkeit auf und ergeben pro 100 Bananen ein Leben), Buchstaben, Ballons (Leben), Puzzle-Teile (bis zu neun pro Level) und Bananen-Münzen (für den Einkauf in Funky Kongs Laden). Alle Levels könnt ihr nach erfolgreichem Absolvieren auch in einem extraschweren Modus sowie einem Zeitspielmodus erneut absolvieren.

Neu in der Switch-Version ist ein Spielmodus mit dem Surfer-Affen Funky Kong, der auch einen Laden betreibt. Mit dieser Figur meistert ihr das Spiel besonders leicht, was vor allem Kindern und Neueinsteigern helfen soll. Deswegen wird Funky Kong beispielsweise bei Stacheln und anderen gefährlichen Gegenständen von seinem robusten Surfbrett geschützt. Außerdem kann er Doppelsprünge ausführen, durch die Luft schweben, unendlich viele Surfrollen vollführen und unter Wasser Korkenzieherwirbel drehen. Damit ist Funky Kong die mächtigste spielbare Figur in *Tropical Freeze*, was das grundsätzlich anspruchsvolle Spiel besonders bei den bockschweren K-Levels deutlich einfacher machen dürfte.

Launiger Koop-Modus

Neben dem von der Wii U bekannten, tollen Einzelspielermodus, bietet auch die Switch-Version den launigen Koop-Modus. Bei diesem steuert ihr beide Spielfiguren einzeln, während ihr im Singleplayer stets beide gleichzeitig durch die Welten bewegt. *Tropical Freeze* unterstützt die Steuerung mit einem einzelnen Joy Con, was den kooperativen Modus besonders zugänglich macht. Zu technischen Upgrades der Switch- gegenüber der Wii-U-Version hat sich Nintendo bisher nicht geäußert. Hier kann erst der Test zeigen, ob Verbesserungen vorgenommen wurden. Fürs Erste sieht *Tropical Freeze* aber genauso gut aus wie schon vor vier Jahren.

Johannes Gehrling

Zu einem guten *Donkey Kong Country*-Ableger gehören unbedingt die berühmten Lorenfahrten. Donkey ist bei so viel Action augenscheinlich ganz aus dem Häuschen.

Was in den *DKC*-Ablegern für SNES dazu gehörte und bei *DKC Returns* (Wii/3DS) leider fehlte, kehrt in *DKC: Tropical Freeze* zurück: Unterwasser-Passagen!

Den Koop-Modus für zwei Spieler gab's schon auf der Wii U, mit der Switch ist dieser dank Joy Cons aber noch zugänglicher.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Ein grandioses Spiel wird neu aufgelegt. Erstspieler dürfen besonders gespannt sein."

Ich habe *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* auf der Wii U zweimal durchgespielt und bin bis heute von der aktuellsten Affensause begeistert. Zwar reichen die neuen *Country*-Ableger nicht ganz an die Qualität der SNES-Teile heran, dennoch gehören die 2D-Abenteuer rund um Donkey Kong und seine Crew zu den besten Jump&Run-Titeln der jüngeren Zeit. Natürlich hätte ich mich über ein komplett neues Abenteuer auf der Switch mehr gefreut als über eine Neuauflage, ich kann Nintendos Strategie aber gut nachvollziehen. Immerhin gibt es genug Switch-Besitzer, die das Game noch nie gespielt haben. Und die sollten alle unbedingt gespannt sein! Der Rest freut sich sicher auch, das Spiel nun mobil zocken zu können. Als Nächstes dann aber bitte ein brandneuer Teil, Nintendo.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Retro Studios
Alternative: Rayman Legends: Definitive Edition
Termin: 04. Mai 2018

Screen-Info: Die Bilder stammen von Nintendo und geben die Grafik realistisch wieder. Das Spiel sollte annähernd genauso aussehen wie auf der Wii U.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

HYRULE WARRIORS: DEFINITIVE EDITION

Action Link und Konsorten ziehen zum dritten Mal in die Schlacht – wird es ein glorreicher Sieg für Switch-Besitzer?

MEINUNG
Viktor Eippert

„*Hyrule Warriors* ist Fanservice der besten Sorte – ich freu mich drauf!“

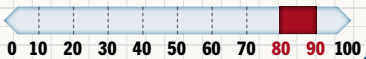
Ich habe insgesamt knapp 200 Stunden in *Hyrule Warriors* für Wii U und 3DS verbracht und trotzdem freue ich mich wirklich darauf, noch ein drittes Mal das Masterschwert zu schwingen. Auch wenn die Kämpfe Abwechslung vermissen lassen, macht es mir trotzdem unverschämt viel Spaß, mit meinen liebsten *Zelda*-Figuren durch die Gegnermassen zu wirbeln und mich an den toll animierten Attacken zu erfreuen. Die *Definitive Edition* bringt nicht nur sämtliche Inhalte mit sich, ich freue mich vor allem darauf, endlich die später in *Legends* eingeführten Komfortfunktionen beim Spielen an der großen Mattscheibe genießen zu können. Dass ich ein weiteres Mal sämtliche Karten im Abenteuer-Modus abschließe, wage ich jedoch zu bezweifeln. Aber gut, in erster Linie ist die *Definitive Edition* ja auch für diejenigen gedacht, die die Schlachtplatte bisher verpasst haben.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Omega Force/Team Ninja
Alternative: Fire Emblem Warriors
Termin: Frühling 2018

Screen-Info: Die Bilder stammen vom Entwickler und entsprechen der zu erwartenden Grafikqualität des fertigen Spiels.

WERTUNGSTENDENZ



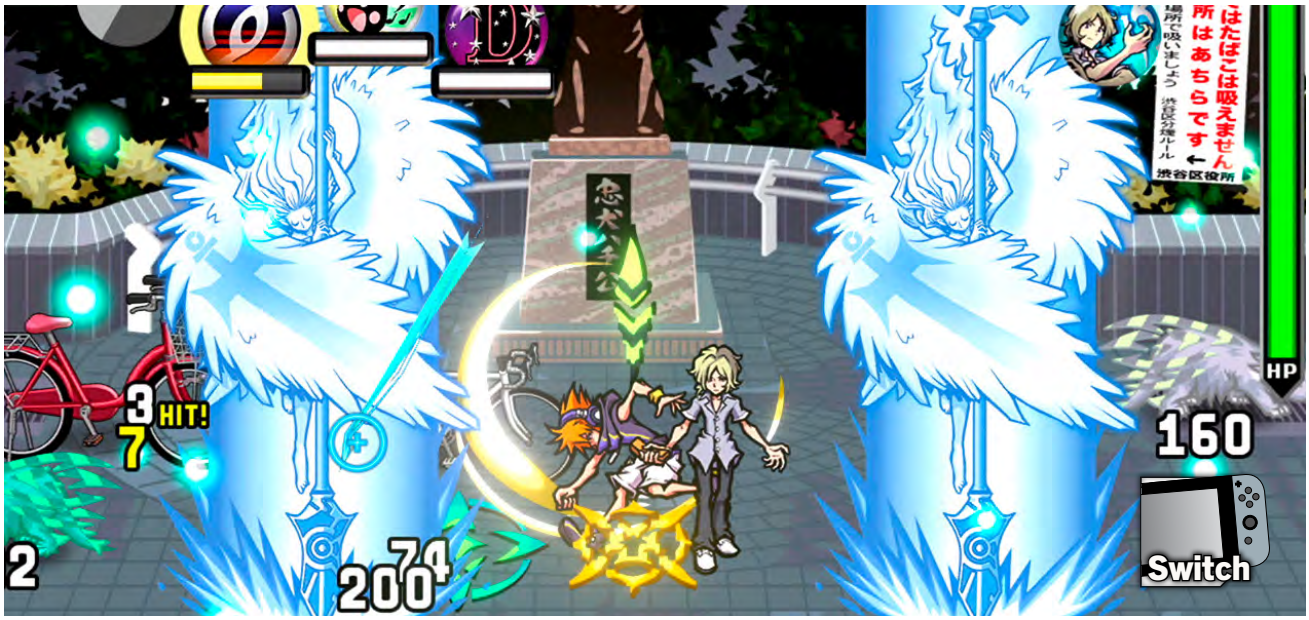
Von den Wii-U-Portierungen, die dieses Jahr auf der Switch landen, mag *Hyrule Warriors: Definitive Edition* zwar nicht die qualitativ beste sein, doch sie ist ohne Zweifel die mit Abstand umfangreichste. Hier ist der Untertitel des Spiels wirklich Programm, denn absolut alle Inhalte aus *Hyrule Warriors* für Nintendos Tabletkonsole und der *Legends*-Variante für 3DS werden in der Switch-Fassung enthalten sein – inklusive der sehr hochwertigen und zahlreichen DLC-Erweiterungen! Neu sind zudem Outfits für Link und *Zelda* im Stil von *Breath of the Wild*. Damit erwarten euch 29 spielbare Charaktere, die schick in Szene gesetzt sind und über allerhand verschiedene Waffen verfügen. Mit dem Story-Modus und der Vielzahl an Karten im Abenteuer-Modus (die ein Szenario zu beinahe jedem *Zelda*-Hauptspiel bieten) könnt ihr euch ohne Übertreibung problemlos mehrere Hundert Stunden beschäftigen. Auch der Charakter-Wechsel aus *Legends* sowie der Zwei-Spieler-Koop aus der Ur-Fassung für Wii U werden enthalten sein.

Ein Traum für Fans

Sofern ihr *Hyrule Warriors* auf beiden bisherigen Nintendo-Konsolen verpasst haben solltet: Dieser Action-Titel nimmt die stumpfen Massenschlachten der *Dynasty Warriors*-Spiele her und verpackt sie geschickt in ein wirklich gutes *Zelda*-Gewand. Ihr schlüpft also in die Rolle von Link, Zelda, Ganondorf, Tingle und vieler weiterer Helden und Fieslinge des *Zelda*-Universums und schnetzelt euch durch Hundertschaften von Kanonenfutter-Gegnern. Ernste Auseinandersetzungen liefert ihr euch mit den Generälen der feindlichen Streitmächte, die ebenfalls aus dem 29-köpfigen Charakter-Ensemble bestehen, sowie mit übergroßen Monstern wie Gohma oder König Dodongo. Das gleichförmige Kampf-Gameplay wird dabei durch viel Fanservice für *Zelda*-Liebhaber ausgeglichen.

Viktor Eippert

In manchen Schlachten müsst ihr es mit Riesenmonstern aufnehmen und ihre Schwachpunkte mit den passenden Items beharken.



Im fiktiven Shibuya setzt ihr euch mit Pins und Partner gegen die Noise-Bedrohung zur Wehr. Dabei fliegen auf dem Bildschirm ordentlich die Fetzen.

THE WORLD ENDS WITH YOU FINAL REMIX

Rollenspiel Der zehn Jahre alte DS-Klassiker wird für Nintendo Switch neu aufgelegt.

Lange mussten sich Liebhaber von *The World Ends With You* in Geduld üben. Anstatt eine eigenständige Fortsetzung zu veröffentlichen, vertröstete sie Entwickler Square Enix 2012 mit einem Mobile-Port des Actionrollenspiels für iOS. Nun können sich Fans zumindest teilweise freuen, da das Spiel, inklusive umfangreichem, neuen Szenario, frisch aufgelegt wird.

Spiel des Lebens

Ohne Erinnerungen an die vergangenen Tage erwacht der jugendliche Neku in Shibuya – dem Einkaufsviertel Tokyos. Neben einem seltsamen Ansteckpin in seiner Hand findet er auch eine ominöse SMS auf seinem Handy: „Erreiche das 104. Gebäude. Du hast 60 Minuten." Kurz darauf eröffnet eine Horde Monster, genannt Noise, prompt die Jagd auf ihn. Auf der Flucht trifft er auf die junge Shiki, die ihn grob über die Regeln des makabren Spiels aufklärt, in dem er sich befindet. Ein Game Master stellt den auserkorenen Spielern eine Woche lang Aufgaben, die sie zu erfüllen haben. Dabei kann es sich um das Erreichen eines bestimmten Ortes oder das Bekämpfen von Noise handeln. Versagt ein Spieler, so wird seine gesamte Existenz ausgelöscht.

Tick Tock: Auch in der Final-Remix-Version tickt die Uhr unablässig. Dabei steht euch je nach aufgezwungener Mission unterschiedlich viel Zeit zur Verfügung.

Zwei Freunde müsst ihr sein

Um sich gegen die Noise behaupten zu können, geht Protagonist Neku einen Pakt mit Shiki ein. Spieler der DS-Version dürften sich noch gut an die Kämpfe erinnern, die fortan mit dem Duo auf beiden Bildschirmen simultan abgelaufen sind. Da die Switch nicht auf diesen Luxus zurückgreifen kann, wird sich das Kampfsystem wohl mehr an der iOS-Version orientieren, in der sich beide Charaktere auf einem Bildschirm tummeln. Im Fokus stehen dabei Ansteckpins, die unserem Protagonisten diverse Fähigkeiten verleihen. Ob ihr den Noise mit Feuerbällen zusetzt oder ihnen doch lieber per Psychokinese Autos entgegenwerft, ist vollkommen euch überlassen. Die Möglichkeiten sind dank einer großen Auswahl an Pins zahlreich. Zusätzlich habt ihr Zugriff auf mächtige Fusionsattacken, die allen Noise auf dem Bildschirm heftigen Schaden zufügen. Untermalt wird das Abenteuer von einer breiten Auswahl an J-Pop-, Techno- und Hip-Hop-Musik. Wann genau ihr euch ins Abenteuer stürzen dürft, ist leider noch nicht bekannt, da der Titel nur für eine Veröffentlichung 2018 angekündigt wurde.

Tobias Billmeier

MEINUNG
Tobias Billmeier

„Ein einzigartiger DS-Klassiker, der diese zweite Chance absolut verdient hat"

Als ich *The World Ends With You* 2008 auf meinem Nintendo DS das erste Mal gespielt habe, war ich erst einmal baff. Das Actionrollenspiel beeindruckte mit seinem innovativen Kampfsystem, das mir, über beide Bildschirme verteilt, alles abverlangte. Gepaart mit einem Protagonisten, mit dem ich mich identifizieren konnte, sowie einer Story, die sich wie ein Puzzle Stück für Stück zusammenfügte, war es nur eine Frage der Zeit, bis die Fortsetzung kommen würde. Zumindest dachte ich das. Umso mehr hat es mich gefreut, dass der Titel auch nach zehn Jahren noch nicht in Vergessenheit geraten ist und für die Switch neu aufgelegt wird. Der neue Content ist dabei nur das Extra-Sahnehäubchen auf dem RPG-Schmankerl.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Square Enix
Alternative: Lost Sphear
Termin: 2018

Screen-Info: Die Bilder stammen aus dem offiziellen Trailer zum Spiel sowie von der offiziellen japanischen Nintendo-Webseite.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Jurassic Park lässt grüßen: Die einheimischen Urzeitechsen sind gar nicht erfreut über euren Besuch auf ihrer Insel.

In Adols Träumen übernehmt ihr die Kontrolle über die mysteriöse Dana.

Sucht Meister Kong auf, um neue mächtige Spezialattacken zu erlernen.

YS 8: LACRIMOSA OF DANA

Rollenspiel Der neueste Ableger der beliebten *Ys*-Reihe aus dem Hause Nihon Falcom schafft im Sommer dieses Jahres den Sprung auf die Switch.

MEINUNG
Tobias Billmeier

„Ein actionreiches Rollenspiel, das sich deutlich von der Konkurrenz abhebt."

Letztes Jahr hat es *Ys 8: Lacrimosa of Dana* auf der Playstation 4 wirklich blöd erwischt. Zu groß war der Hype um das lang ersehnte JRPG *Persona 5*, das jedem anderen Rollenspiel die Schau stahl. Eine Schande, denn das RPG aus dem Hause Falcom ist ein wahres Meisterwerk, das auf den Stärken seiner Vorgänger aufbaut und sie sogar noch verbessert. Horden an Feinden, die einem den Garaus machen wollen, ein charismatisches und abwechslungsreiches Roster an Helden und eine Insel, die mit vielen Geheimnissen aufwartet – was will man mehr? Ach ja, genau – ein actionreiches Kampfsystem, das auf Dauer unterhält. Deshalb kann ich es kaum erwarten, bis der neueste Ableger der *Ys*-Reihe endlich auf der Switch erscheint und ich mich den Gefahren der Insel sowohl auf dem TV als auch am Handheld stellen kann!

INFOS

Hersteller: NIS America, Inc.
Entwickler: Nihon Falcom
Alternative: Xenoblade Chronicles 2
Termin: Sommer 2018

Screen-Info: Die Bilder stammen alle direkt von der Webseite des Entwicklers Nihon Falcom und aus offiziellen Trailern zum Spiel.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Kaum ist *Xenoblade Chronicles 2* erschienen, folgt mit *Ys 8: Lacrimosa of Dana* bereits der nächste JRPG-Brocken. Der neueste Serienteil ist seit letztem Jahr bereits für Playstation 4 sowie Playstation Vita erhältlich und bald kommen auch Nintendo-Spieler auf der Switch in den Genuss des Abenteuers.

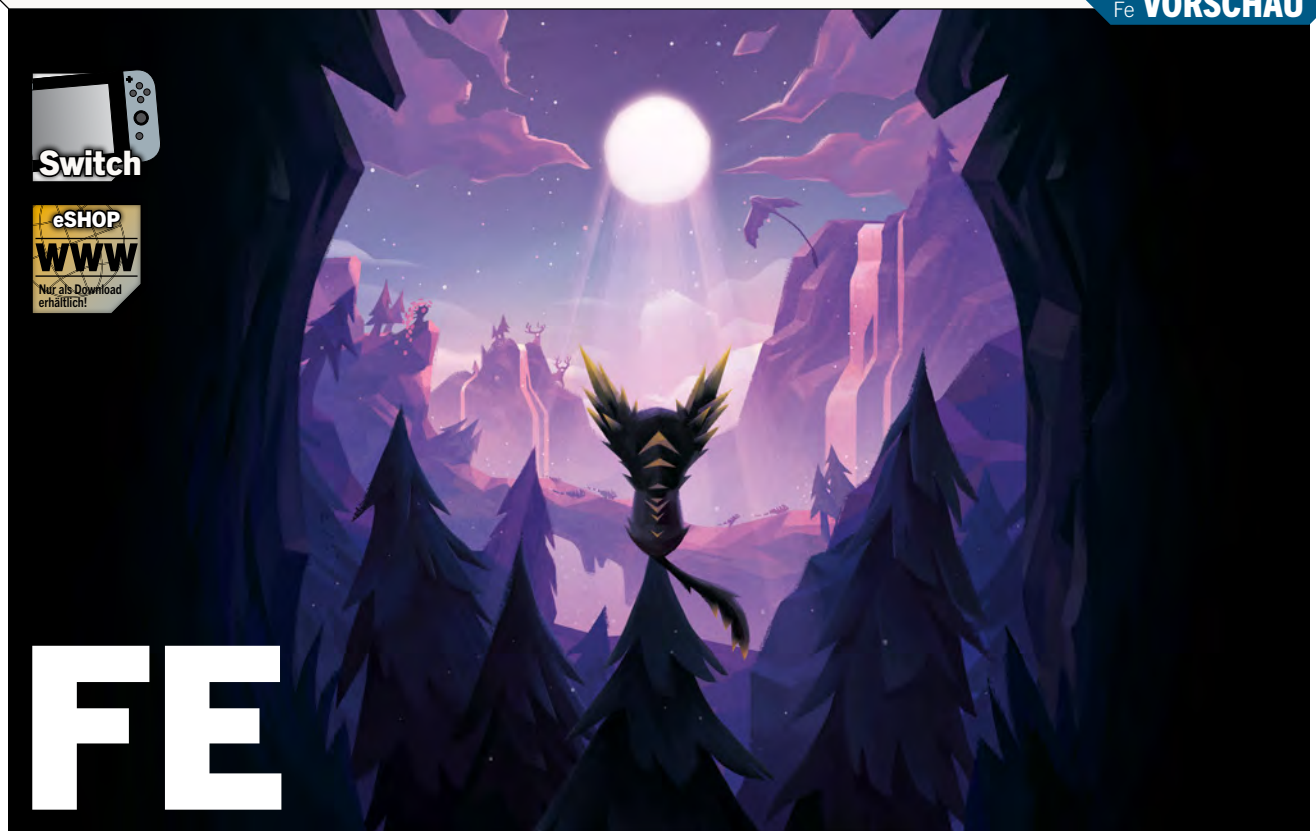
Willkommen auf der Insel

Wie so oft zu Beginn eines *Ys*-Spiels wird Held und Abenteurer Adol schiffbrüchig. Dieses Mal liegt die Schuld bei einer gigantischen Tiefsee-Kreatur, die das Passagierschiff unseres Protagonisten mit seinen Tentakeln auf den Grund des Meeres schickt. Als unser Held wieder zu Bewusstsein kommt, findet er sich angespült an einem unbekannten Strand wieder. Dabei merkt er schnell, dass hier das Motto „Fressen oder gefressen werden" gilt, da ihn zwei übellaunige Wölfe zum Frühstück verspeisen wollen. Zu allem Überfluss erscheint ihm in seinen Träumen auch noch die mysteriöse blauhaarige Dana, die scheinbar mit der Insel in Verbindung steht, auf der Adol gelandet ist. Doch unser Held ist nicht ganz auf sich alleine gestellt. Überall auf dem Eiland lassen sich gestrandete Besatzungsmitglieder des gesunkenen Kahns finden, darunter auch sein langjähriger Freund Dogi. Gemeinsam mit den anderen Schiffbrüchigen baut Adol ein provisorisches Lager auf, in dem die Überlebenden vor allen Bedrohungen der Insel Schutz suchen.

Survival of the Fittest

Das besagte Lager ist auch dringend nötig, denn neben bildschirmfüllenden Bossen trachtet euch auch die einheimische Tierwelt der Insel nach dem Leben. In regelmäßigen Abständen attackieren riesige Echsen sogar eure Basis und versuchen sie in Schutt und Asche zu legen. Hilflos ausgeliefert seid ihr ihnen aber nicht. Zu fetzigen Beats zieht ihr mit allerlei Waffen (darunter Schwert, Morgenstern und Schiffsanker) in altbekannter Hack&Slash-Manier gegen den Feind ins Feld und entfesselt spektakulär in Szene gesetzte Spezialattacken. Per Knopfdruck wechselt ihr zwischen euren spielbaren Gruppenmitgliedern, während ihr flink feindlichen Attacken ausweicht oder sie blockt. Wenn ihr dabei gutes Timing an den Tag legt, werdet ihr zudem mit Schadensabsorption belohnt oder könnt eure Gegner verlangsamen. Ist die Schlacht gewonnen, bringt ihr erbeutete Ressourcen zurück in euer Camp, um aus ihnen Abwehranlagen wie Schutzwälle, Katapulte oder Giftköder zu bauen. Im Anschluss zieht ihr erneut los, um die mysteriöse Insel weiter zu erkunden. Fans von JRPGs und die, die es werden wollen, müssen sich nur noch wenige Monate gedulden, bis *Ys 8* im Sommer auf der Switch erscheint. Und da der Titel bereits auf Playstation 4 und Vita überzeugen konnte, erwarten wir uns auch von der Switch-Version Hitpotenzial.

Tobias Billmeier



Switch

eSHOP WWW Nur als Download erhältlich!

FE

Action-Adventure Ein kleiner Fuchs begibt sich auf die Suche nach den Melodien des Waldes, um das Biotop vor einer dunklen Bedrohung zu retten. Eine Geschichte über den (Ein-)Klang der Natur.

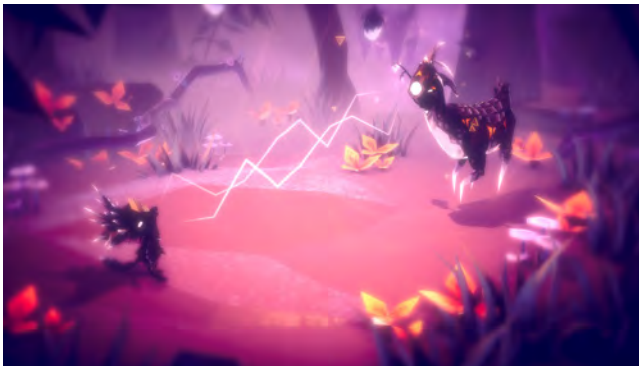
Auf der E3 2016 stellte Electronic Arts mit EA Originals ein neues Programm vor, in dem kleinere Entwickler eine Chance finden, ihre Ideen zu verwirklichen. Rund ein Jahr später wurde auf der Gamescom schließlich das erste Projekt aus dieser Initiative angekündigt: *Fe*. Mit seinen träumerischen Landschaften sorgte das bezaubernde Indie-Spiel direkt für Begeisterung. Doch was verbirgt sich hinter dem Spiel mit dem kurzen Namen?

Mystische Welten

Der Name mag minimalistisch sein, der außergewöhnliche Grafikstil ist es definitiv nicht. Irgendwo zwischen Traumland und Fluoreszenz schaffen die Entwickler eine zauberhafte Welt, die den Spieler sofort in ihren Bann zieht. Jedes Gebiet erstrahlt in einem eigenen Farbschema, vor dem sich die einzigartige Flora und Fauna scherenschnittartig abhebt. Inmitten dieser mystischen Umgebung erwacht das fuchsähnliche Kerlchen Fe, mit dem ihr fortan durch die Wälder stromert. Diese jedoch befinden sich in großer Gefahr: Die Geräuschlosen (engl. Silent Ones), dunkle Kreaturen unbekannten Ursprungs, bedrohen die Idylle und schaden der Natur. Es liegt an euch und dem kleinen Fe, den bösen Wesen auf die Spur zu kommen.

Teamwork

Welch ein Glück, dass ihr bei dieser Mission nicht auf euch allein gestellt seid. Denn es zeigt sich, dass Fe ein Händchen – pardon, Stimmchen – für die anderen Waldbewohner hat. Über eine Vielzahl an charakteristischen Gesängen und Rufen kommuniziert ihr mit den entsprechenden Wesen oder Pflanzen, die Fe daraufhin bei der Überbrückung von Hindernissen helfen oder ihm ihre individuellen Fähigkeiten leihen. Dazu gehören etwa Blumen, die euch in die Luft wirbeln. Dadurch erreicht ihr neue Gebiete und entdeckt Abkürzungen, geheime Orte und versteckte Artefakte. Gelangt ihr zu einem Gegner, könnt ihr euch in den Schatten verstecken und so Gefahren umgehen. Auch ein gewisser Stealth-Faktor ist also in *Fe* enthalten. **Rebecca Döllner**



Exklusiv: In der Switch-Version werden die Gesänge – HD Rumble sei Dank – jeweils um ein charakteristisches Vibrationsmuster ergänzt.

MEINUNG
Rebecca Döllner

„Bezaubernde Grafik abseits der Standards und ein vielversprechendes Gameplay“

In Zeiten wie diesen, in denen man von großen Spielen meist immer denselben angestrebten Realismus-Brei vorgesetzt bekommt, macht es mich umso glücklicher, wenn unabhängige Entwickler mit einem so außergewöhnlichen Spielkonzept etwas Neues wagen. Insbesondere der einzigartige Grafikstil sowie das *Medroid* bzw. *Zelda* nachempfundene Erkundungssystem und die mystische Atmosphäre des Spiels machen das Ganze für mich dann richtig interessant! Außerdem freut es mich, dass die HD-Rumble-Funktion der Switch endlich einmal sinnvoll integriert wird (PC-, PS4- und Xbox-Spieler müssen auf dieses Feature verzichten). Damit ist *Fe* für mich – neben dem *Ori*-Sequel – definitiv das meistersehnte Indiespiel des Jahres.

INFOS

Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Zoink
Alternative: Rime
Termin: 16. Februar 2018

Screen-Info: Leider konnten wir *Fe* für diese Vorschau nicht selbst spielen, daher stammen die Bilder aus dem von Zoink zur Verfügung gestellten Pressematerial.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

In Ryme City macht ihr euch als Team aus Tim Goodman und Meisterdetektiv Pikachu auf die Suche nach Tims Vater Harry, der verschollen ist. Auf diesem Weg trefft ihr zahlreiche Taschenmonster und werdet in mysteriöse Fälle verwickelt.

MEISTERDETEKTIV PIKACHU

Adventure Habt ihr euch – wie viele Taschenmonster-Fans – schon immer gewünscht, Pikachu könnte richtig sprechen wie ein Mensch? Dieser Traum wird bald Wirklichkeit!

Was lange währt, wird endlich gut. Oder zumindest okay. Abseits der Aussagen über die Qualität eines Spiels galt dieses Mantra in der Videospiele-Welt für lange Zeit. Früher war es nämlich sehr oft der Fall, dass japanische Spiele erst mit einigen Jahren Verzögerung in der restlichen Welt erschienen. Bei der ersten Taschenmonster-Generation *Pokémon Rot & Blau* lagen zwischen dem Release in Japan und Deutschland beispielsweise stolze dreieinhalb Jahre. Heute gehört diese Warterei in der Regel der Vergangenheit an, dennoch erschien *Meisterdetektiv Pikachu* in Japan bereits im Februar 2016, nachdem das Spiel schon 2013 erstmals angekün-

Meisterdetektiv Pikachu ist nicht nur besonders schlau und kann reden, seine Stimme ist auch ziemlich witzig, da sehr männlich und typisch Detektiv.

Mit seiner Fähigkeit, sowohl mit Menschen als auch mit Pokémon zu sprechen, ist Meisterdetektiv Pikachu geradezu dazu geschaffen, mysteriöse Fälle zu lösen.

digt wurde. Lange Zeit hofften Fans auf eine Veröffentlichung im Rest der Welt, vor kurzem gab Nintendo beziehungsweise The Pokémon Company diese auch bekannt. Was erwartet euch mit *Meisterdetektiv Pikachu*?

Ein ungewöhnliches Team

Als der junge Tim Goodman auf der Suche nach seinem verschwundenen Vater Harry Goodman in Ryme City ankommt, begegnet er nach kurzer Zeit einem ganz besonderen Pikachu, mit dem er zu seinem großen Erstaunen sprechen kann wie mit einem Menschen. Doch damit nicht genug! Dieses spezielle Pikachu nimmt außerdem kein Blatt vor den Mund, hat eine Vorliebe für guten Kaffee und ist besonders intelligent. Dafür kann es im Gegensatz zu seinen Artgenossen weder kämpfen noch Attacken einsetzen. Hierbei handelt es sich um niemand geringeren als den Protagonist des Spiels: Meisterdetektiv Pikachu! Dieser behauptet, mit Tims Vater zusammengearbeitet zu haben und sodann schließen sich beide zusammen, um sich gemeinsam auf die Suche nach dem verschollenen Vater zu machen. Im Laufe der Ermittlungen in Ryme City werden sie in eine Reihe von mysteriösen Fällen verwickelt. Um der Wahrheit auf die Spur zu kommen, müssen sie Zeugenaussagen von verschiedenen Pokémon einholen. Zu Tims Glück kann Pikachu nicht nur mit Menschen, sondern auch mit anderen Taschenmonstern kommunizieren. Zur Geschichte wollen wir an dieser Stelle nicht mehr verraten.

Ein Film zum Spiel

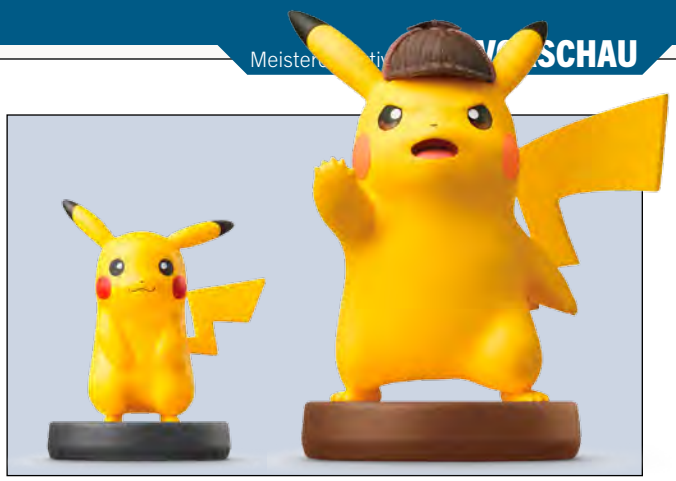
Den ersten Eindrücken nach lebt *Meisterdetektiv Pikachu* von der Story und den zahlreichen Zwischensequenzen. In dieser Hinsicht scheint der Titel mehr ein interaktiver Film denn ein typisches Spiel zu werden. Grafisch haut selbst das hübscheste 3DS-Spiel 2018 natürlich niemanden mehr vom Hocker, dennoch zeigt sich *Meisterdetektiv Pikachu* in den Videotrailern cineastisch und spannend. Kein Wunder also, dass aktuell bereits eine filmische Umsetzung des Spiels gedreht wird, produziert von Legendary Entertainment, Regie führt Rob Letterman. Der Live-Action-Film mit Justice Smith (der nichts mit Will Smith zu tun hat) als Tim Goodman und Ryan Reynolds als Stimme von Detektiv Pikachu kommt am 10. Mai 2019 in die Kinos.

Doch zurück zum Spiel: Dieses besteht natürlich nicht ausschließlich aus coolen und witzigen Sequenzen, sondern auch aus handfester Detektivarbeit. So ist euer wichtigstes Ziel, Harry Goodman zu finden. Auf diesem Weg müsst ihr aber erstmal zahlreiche andere Fälle lösen. Dazu sammelt ihr Beweise und befragt andere Figuren, darunter jede Menge Pokémon. Dabei kommt ihr nach und nach einer Verschwörung auf die Spur, die ihr aufdecken müsst. Für Kinder gibt es den „einfachen Modus", bei dem Pikachu selbst Hinweise gibt, was als nächstes zu tun ist oder wo das nächste Spielziel zu finden ist.

Ein Amiibo zum Spiel

Meisterdetektiv Pikachu beinhaltet alle Kapitel aus *Meisterdetektiv Pikachu – Die Geburt eines neuen Duos* (so der Titel des 2016 exklusiv in Japan erschienenen Titels) sowie völlig neue Abschnitte, welche die Handlung ergänzen. So gibt es im Vergleich zum Japan-Titel beispielsweise neue Schauplätze zu erkunden. Zusammen mit dem Adventure-Titel erscheint außerdem ein *Meisterdetektiv Pikachu*-Amiibo, der größer ist als die herkömmlichen NFC-Figuren und im Spiel alle Pikachu-Sequenzen (kurze Videoclips) aus Kapiteln freischaltet, die bereits abgeschlossen wurden. In diesen „läuft Pikachu mit Scherzen und verrückten Aktionen zu Hochtouren auf", verspricht The Pokémon Company. Manchmal sollen die Sequenzen auch nützliche Hinweise enthalten. Hier wird sich zeigen müssen, ob wichtige Spielinhalte hinter die Amiibo-Bezahlschranke gewandert sind oder ob das Spiel auch ohne die Plastik-Figur genauso gut und umfangreich ist. Einen Mehrspieler-Modus gibt es bei *Meisterdetektiv Pikachu* übrigens nicht; das heißt: ihr stürzt euch in diesem *Pokémon*-Ableger ausschließlich allein in die Detektivarbeit. Wir sind gespannt, wie viel Spaß das machen wird.

Johannes Gehrling



Gleichzeitig mit dem Spiel erscheint eine besonders große Amiibo-Figur im Stil von Detektiv Pikachu, die Pikachu-Sequenzen abgeschlossener Kapitel freischaltet.

***Meisterdetektiv Pikachu* lebt von der Vielzahl an Zwischensequenzen, die gleichermaßen die Geschichte tragen sowie für Erheiterung und Humor sorgen.**

Während Detektiv Pikachu sich selbst in der Rolle des Schlaumeiers sieht, soll sein Partner Tim Goodman für die zugehörige Muskelkraft sorgen.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„*Meisterdetektiv Pikachu* verspricht ein spannendes Abenteuer mit cooler Grundidee."

Dem ersten Eindruck nach scheint *Meisterdetektiv Pikachu* ein spannendes Adventure zu werden. Der Moment im englischsprachigen Trailer, als Pikachus (menschliche) Stimme zum ersten Mal zu hören ist, ist wirklich zu köstlich. Schaut euch das an, ich musste sehr lachen! Hoffentlich macht die deutsche Synchronisation genauso gute Arbeit. Spielerisch müssen auf jeden Fall die Rätsel und Befragungen von Pokémon und anderen Figuren gut umgesetzt werden, um für einen rundum spaßigen Titel zu sorgen. Die Grundidee und die Machart nach Vorbild typischer Detektivfilme haben mich nämlich bereits überzeugt. Alleine reicht das jedoch noch nicht für ein ganzes Spiel. Nur schade, dass der Titel auf dem in die Jahre gekommenen 3DS/2DS erscheint und nicht für die modernere Switch.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Creatures Inc.
Alternative: Doktor Lautrec und die vergessenen Ritter
Termin: 23. März 2018

Screen-Info: Die Screenshots stammen von Nintendo selbst und geben die Grafik realistisch wieder, zeigen aber vor allem Cutscenes und kaum Gameplay.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die vier Punkte Grafik, Sound, Steuerung und Amiibo (falls vorhanden) separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zum jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 Prozent als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Frustresistenz beim Spieler, wobei nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Zelda: Breath of the Wild

Termin: 3. März 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo EPD
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 70 Euro

GRAFIK 8
Keine technische, aber eine künstlerische Meisterleistung. Deutliche Ruckler bei viel Geschehen auf dem Screen und Pop-ins trüben den Eindruck etwas.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Gute englische, maue deutsche Sprecher, herausragende Musikuntermalung und tolle Soundeffekte

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro-Controller, Gyrosensor
Ab und an kraxelt man à la *Assassin's Creed* aus Versehen Wände hoch, ansonsten funktioniert's tadellos.

EINZELSPIELER 10
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (stufenlos)
Ein riesiges, unglaublich abwechslungsreiches und geradezu unverschämt gut durchdachtes Abenteuer. Zahlreiche weggefallene Serien-Standards werden nicht allen Fans gefallen und Elemente wie die lahme Story und die zu kleinen Dungeons sind auch objektiv betrachtet Schwachstellen, die im Rahmen des großen Ganzen aber kaum ins Gewicht fallen.

AMIIBO 6
Relativ unspektakulär – alle Infos im Extra-Kasten!

PRO / CONTRA
- ++ Fantastisch gestaltete Spielwelt
- ++ Jede Menge sinnvolle Dinge zu tun
- ++ Gameplay-Neuerungen an allen Ecken und Enden
- ++ Quasi vollkommene Missions-Entscheidungsfreiheit
- ++ Keinerlei Bugs beim Testen
- + Toll umgesetztes Ressourcen-System
- + Fast perfekt ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- + Fühlt sich nach wie vor wie *Zelda* an
- − Schlechte deutsche Synchronsprecher
- − Wenige und zu kurze Hauptdungeons

WERTUNG/FAZIT

94

„Extrem kompetent gemachter Open-World-Titel und ein sehr würdiges *Zelda*-Abenteuer"

ICONS

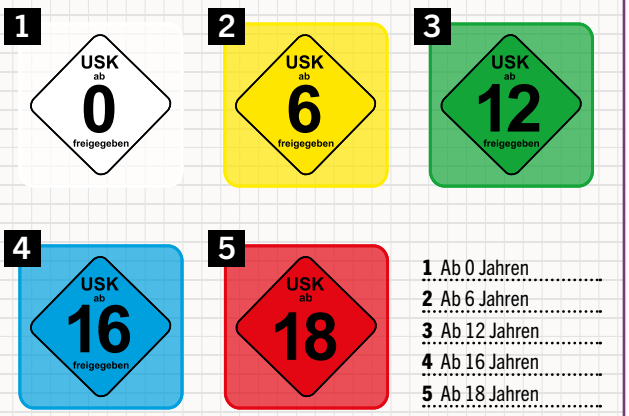
N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Switch und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (31, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Bayonetta (Switch), Bayonetta 2 (Switch), Assassin's Creed Origins (PS4)
Sieht gerade: Diverse Filme auf Amazon Prime Video
Hört gerade: Den Soundtrack zu Nier: Automata
Und sonst: Hatte ich in den letzten Wochen wirklich viel Spaß mit Brettspielen gemeinsam mit guten Freunden und meiner lieben Frau. So ganz oldschool analog zu spielen, ist immer wieder auch echt schön.

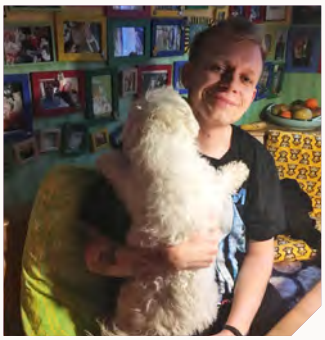
LUKAS SCHMID (29, Redakteur)

Spielt gerade: Resident Evil 7 (PS4), Bloodborne (PS4), Everybody's Gone to the Rapture (PS4), Picross e8 (3DS)
Sieht gerade: The Cloverfield Paradox
Hört gerade: Den Soundtrack von Journey
Und sonst: *Es war ein König Milesint, / Von dem will ich euch sagen: / Der meuchelte sein Bruderskind, /Wollte selbst die Krone tragen. / Die Krönung ward mit Prangen / Auf Liffey-Schloss begangen. / O Irland! Irland! warest du so blind? – Eduard Mörike: Die traurige Krönung*. So, damit ist mein Beitrag zum Bildungsauftrag erfüllt.

KATHARINA REUSS (30, Redakteurin)

Spielt gerade: Bayonetta und Bayonetta 2, Super Meat Boy, Monster Hunter World
Sieht gerade: einem hoffentlich wundervollen Wochenende entgegen.
Hört gerade: Swans, Jello Biafra and the Guantanamo School of Medicine, A Perfect Circle
Und sonst: Juchu, ich hab demnächst mal zwei Tage frei. Außerdem freue ich mich, dass die Tage wieder länger und die Temperaturen angenehmer werden. Und die Vögel singen schon wieder. Und ich hab einen neuen Mantel. Alles so schön!

JOHANNES GEHRLING (26, Volontär)



Spielt gerade: Pinball FX3
Sieht gerade: Family Guy (Staffel 14)
Liest gerade: Warum wir Hunde lieben, Schweine essen und Kühe anziehen: Karnismus – eine Einführung (Melanie Joy)
Und sonst: Der Start ins neue Jahr verlief gemütlich, inklusive dreimal Raclette an nur einem Tag. Obwohl ich den Winter, die Dunkelheit und die Kälte sehr mag und zu schätzen weiß, bin ich nun, nach all den Feiertagen, aber auch bereit für Frühling, Sonne und warme Temperaturen. Mit etwas Glück ist der März ja schon ganz nett.

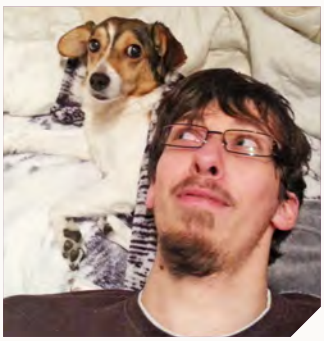
MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Liest gerade: Paul Auster – 4 3 2 1, Simon Reynolds - Glam
Sieht gerade: Three Billboards Outside Ebbing, Missouri
Hört gerade: alles von Otis Redding, am liebsten „Complete & Unbelievable: The Otis Redding Dictionary of Soul".
Und sonst: Ich grüße meine Tante Gerda in Dortmund und bedanke mich für das tolle Grünkohl-Rezept. Schick mir doch bitte ein paar von diesen geräucherten Grützwürsten, die sind in Franken nur schwer zu bekommen. Danke im Voraus.

BENJAMIN KEGEL (36, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Bayonetta 1 (Switch), Bayonetta 2 (Switch), Divinity: Original Sin 2 (PC), Stellaris: Apocalypse (PC)
Sieht gerade: Den neuen Schwung Star Trek Discovery. Immer noch echt genial!
Hört gerade: Alte Galloglass-Alben. Die Band hätte viel mehr Fans verdient.
Und sonst: Meine Uni steht in Hof – das Studentenwohnheim, in dem ich mich einquartiert habe, ebenfalls. Man hatte mich vorher gewarnt, Hof sei das Sibirien Bayerns. Das Wetter passt jedenfalls dazu, wie man auf dem Bild sieht!

TOBIAS BILLMEIER (25, Praktikant)



Spielt gerade: EDF 4.1 (PC), Overwatch (PC), Star Wars Battlefront II (PC), Animal Crossing Pocket Camp, Vanquish (PC)
Sieht gerade: Alle Streifen der Bud-Spencer-&-Terrence-Hill-Filmsammlung
Liest gerade: Venomverse, Thanos Quest, Captain Marvel, Howard the Duck, Black Bolt, INHUMANS VS. X-MEN, Civil War II
Und sonst: Warte ich auf die Veröffentlichung des Meisterdetektiv-Pikachu-Amiibo sowie auf die Retail-Version von Life is Strange: Before the Storm, um beide meiner Sammlung hinzuzufügen.

REBECCA DÖLLNER (21, Praktikantin)

Spielt gerade: Mario Odyssey, L.A. Noire
Sieht gerade: Hannibal Staffel 1-3 (Nach sieben Runden Sherlock kann man sich die Zeit schon mal nehmen.)
Hört gerade: Rocket Beans TV Almost Daily Nr. 41 (#Familienoberhauptvogel)
Und sonst: Ein wenig traurig sehe ich bereits dem Ende meines Praktikums entgegen – wer hätte gedacht, dass fünf Monate so schnell vorbeigehen? Ein paar Wochen bleiben mir zwar immerhin noch, doch dann heißt es leider: Zurück ins Studium und ran an die Bachelorarbeit.

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Katharina Reuss

Johannes Gehrling

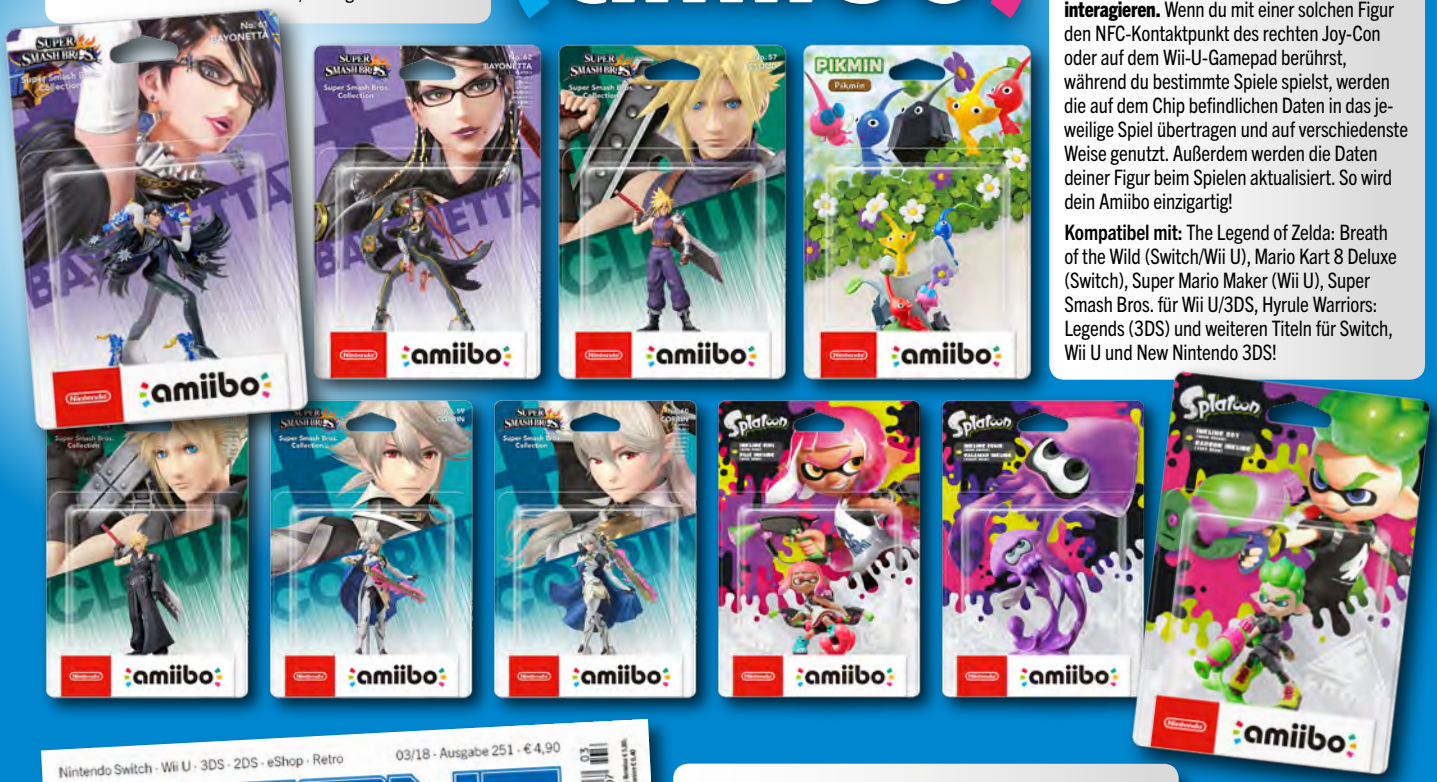
	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Katharina Reuss	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Bayonetta	Bayonetta 2	Bayonetta	Pokémon Kristall
FLOP-TITEL	Pfff … weiß nicht	-	DK Country: Tropical Freeze	Bayonetta/Bayonetta 2
Bayonetta 2 (Switch) ∅ Wertung: 8,5 // Test S. 51	Eine ebenso gelungene Fortsetzung rauszuhauen, ist bei einem von Fans dermaßen geliebten Spiel wie *Bayonetta* nicht leicht, den Entwicklern aber toll gelungen. Wie Katha ziehe ich den Erstling aber dennoch marginal vor. **8**	*Bayonetta 2* war zu seiner Erstveröffentlichung 2014 auf der Wii U mein Spiel des Jahres und es ist quasi kein Stück gealtert seitdem. Der zweite Hexenritt zählt nach wie vor zum Besten, was das Action-Genre zu bieten hat. **10**	*Bayonetta 2* ist ein hervorragendes Action-Spiel, ganz so innig wie den Vorgänger liebe ich die Fortsetzung aber nicht. Warum eigentlich? Muss an den kurzen Haaren liegen. Trotzdem: Must-have für Action-Liebhaber. **9**	Wie auch bei *Hyrule Warriors* oder *Bayonetta* (1) gilt: Leider genretechnisch so überhaupt nicht mein Fall. Ich weiß aber, dass viele Spieler mit Vorliebe für Hack & Slay einiges mit dem Titel anfangen können. **7**
Bayonetta (Switch) ∅ Wertung: 8,5 // Test S. 48	*Bayonetta* hat zwar das Hack&Slash-Genre nicht neu definiert, aber es in Sachen Präsentation und Kampfsystem-Finesse doch geprägt. Auf der Switch ist es so gut wie immer und findet hoffentlich viele neue Fans. **8**	Gerade im Direktvergleich zum zweiten Teil sind mir beim Spielen dann doch einige Dinge aufgefallen, die nicht ganz so rund sind. Doch selbst trotz dieser kleineren Makel ist der erste Teil immer noch spitze. **9**	Mit *Bayonetta* verbinde ich nur gute Erinnerungen, unter anderem natürlich wegen des Studiobesuchs damals. Aber auch davon abgesehen ein wahnsinnig gutes Spiel, in das ich sehr, sehr viel Zeit investiert habe. Top! **10**	Hmm, *Bayonetta*. Beim Anspielen der Demo auf der Wii U ist es mehr oder minder bis heute geblieben, da Hack & Slay leider so gar nicht mein Fall ist. Das wird einfach viel zu schnell viel zu stumpf und monoton. **7**
Dragon Quest Builders (Switch) ∅ Wertung: 7,5 // Test S. 54	Ich hab's schon auf der PS4 gespielt und fand es schon dort sehr charmant. Technisch muss man als Switch-Besitzer dankenswerterweise kaum Einbußen hinnehmen und freut sich über das gelungene Aufbau-Gameplay. **7**	Auch ich habe *Dragon Quest Builders* schon auf der PS4 gespielt und mir sogar die Platin-Trophäe ergattert, so viel Spaß hatte ich damit. Der erneute Durchlauf auf der Switch hat mir wieder ein wohlig-warmes Gefühl beschert. **8**	Die Mechanik ist spaßig, die Story-Grundlage finde ich auch schön. Mir reicht aber ein Klötzchenspiel in meinem Leben und das ist und bleibt erst einmal *Minecraft*. Das gibt es ja zum Glück auch auf der Switch. **7**	Auch wenn ich bisher nur einen Ableger der *Dragon Quest*-Reihe gespielt habe, bin ich von der Serie überzeugt. Die Kombination des Rollenspiels mit der Möglichkeit, sein eigenes Game zu bauen, finde ich richtig gut. **8**
Lost Sphear (Switch) ∅ Wertung: 7,0 // Test S. 56	Den Quasi-Vorgänger *I am Setsuna* fand ich sehr nett, aber spielerisch zu konservativ. *Lost Sphear* finde ich sehr nett, aber spielerisch zu konservativ. Hmmm, ich meine, hier ein sich abzeichnendes Muster zu erkennen … **7**	Im Grunde wird hier genau das Gleiche wie in *I am Setsuna* geboten, nur eben noch einen Zacken besser. Ist auf meiner „wenn ich mal Zeit über habe"-Liste für Zeiten, wenn es mir an Rollenspielen mangeln sollte. **7**	Trotz der teilweise bedrückenden Story ist *Lost Sphear* ein Wohlfühlspiel für mich. Liegt sicher einerseits am Retro-Charme, andererseits an dem nicht ganz so hektischen Spielgeschehen. Gut für zwischendurch. **7**	*Lost Sphear* ist stark von Genre-Klassikern und -Vorbildern geprägt, was einerseits für Fans der alten RPG-Schule richtig cool ist, andererseits aber auch seine Tücken hat. Das Konzept geht dennoch auf. **7**
Darkest Dungeon (Switch) ∅ Wertung: 7,25 // Test S. 58	Die Präsentation des Spiels macht mich persönlich überhaupt nicht an und spielerisch will mich *Darkest Dungeon* auch nicht so recht fesseln. Dass hier durchaus Substanz drinsteckt, erkenne ich aber. Halt einfach nicht mein Fall. **6**	*Darkest Dungeon* verfügt über eine ganz eigene Faszination. Es ist düster, sauhart und mitunter wirklich fies. Und doch hat es mich nicht losgelassen. Dieser Dungeon-Crawler hebt sich auf jeden Fall von der Masse ab. **8**	Die Idee fand ich gut, aber auf dem PC habe ich bald das Interesse am Verliese-kriechen verloren, spätestens nachdem mein Amüsement über masochistische Kleriker und kleptomanische Ritter verflogen war. **7**	Auch wenn die Steuerung fummelig ist, so überzeugt *Darkest Dungeon* doch durch sein innovatives Stress-System und die verschiedenen düsteren, aber unterhaltsamen Figuren. Ein Tipp für Fans von taktischen RPGs. **8**
Pokémon Kristall (3DS VC) ∅ Wertung: 7,25 // Test S. 72	Joah, *Pokémon*, ne? Ich habe anno 1999 *Pokémon Rot* gespielt und hin und wieder in die neueren Ableger hineingeschnuppert, bin dem Hype aber nie erlegen. Wer weiß, vielleicht ändert sich das ja mit dem Switch-Ableger? **6**	Ich habe damals lediglich *Pokémon Blau* gespielt und bin dann erst wieder viele Generationen später zu den Taschenmonstern zurückgekehrt. Jetzt werde ich *Kristall* auch nicht mehr nachholen. Lieber ein ganz neues Spiel. **6**	Das ist die einzige *Pokémon*-Edition bis heute, die ich nie gespielt habe. Ich habe auch nicht vor, das zu ändern, aber *Gold* und *Silber* waren hervorragend, deshalb taugt diese Version sicherlich auch. **8**	*Pokémon* geht immer; völlig egal, ob es um ein altes oder neues Hauptspiel oder ein Serien-Spin-off geht. Die *Kristall*-Edition führt zudem ein paar nette neue Mechaniken ein und beinhaltet 251 tolle Taschenmonster. **9**

Tolle Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

amiibo



Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Switch, (New) 3DS und Mobile. Stand: 07. Februar 2018.

Nintendo Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Januar 2018		
UPDATE eSHOP Ambition of the Slimes	Flyhigh Works	18. Januar 2018
NEU eSHOP Azkend 2: The World Beneath	10tons	12. Januar 2018
eSHOP Black The Fall	SandSailor Studio	09. Januar 2018
S. 77 eSHOP Chromagun	Pixel Maniacs	22. Januar 2018
S. 79 UPDATE eSHOP Celeste	Matt Thorson	25. Januar 2018
S. 58 NEU eSHOP Darkest Dungeon	Red Hook Studios	18. Januar 2018
UPDATE eSHOP Dustoff Heli Rescue 2	Rainy Frog	25. Januar 2018
S. 74 eSHOP Furi	The Games Bakers	11. Januar 2018
NEU eSHOP Gunhouse	Other Ocean	15. Januar 2018
eSHOP Grand Prix Rock 'N Racing	EnjoyUp Games	04. Januar 2018
eSHOP InnerSpace	Aspyr	16. Januar 2018
NEU Island Flight Simulator	Joindots	25. Januar 2018
S. 56 Lost Sphear	Square Enix	23. Januar 2018
eSHOP Moorhuhn Knights & Castles	Young Fun Studio	08. Januar 2018
eSHOP Never Stop Sneakin'	Humble Hearts	08. Januar 2018
NEU eSHOP Nightmare Boy	BLG-Publishing	16. Januar 2018
S. 75 NEU eSHOP Of Mice and Sand Revised	Arc System Works	11. Januar 2018
NEU eSHOP Oh . . . Sir! The Hollywood Roast	Good Shepherd Ent.	18. Januar 2018
NEU eSHOP Oh . . . Sir! The Insult Simulator	Good Shepherd Ent.	18. Januar 2018
NEU eSHOP Rally Racers	System 3	18. Januar 2018
NEU Rocket League (physisch)	Warner Bros.	25. Januar 2018
NEU eSHOP Shu	Coatsink Software	23. Januar 2018
S. 76 eSHOP Super Meat Boy	Team Meat	11. Januar 2018
NEU eSHOP Super One More Jump	SMG Studios	25. Januar 2018
NEU eSHOP Tales of the Tiny Planet	Joindots	18. Januar 2018
eSHOP The Escapists 2	Team 17	11. Januar 2018
eSHOP World to the West	Rain Games	18. Januar 2018
Februar 2018		
NEU 3D Minigolf	Joindots	01. Februar 2018
NEU eSHOP ATOMIK: RunGunJumpGun	Good Shepherd Ent.	08. Februar 2018
S. 48 Bayonetta	Nintendo	16. Februar 2018
S. 51 Bayonetta 2	Nintendo	16. Februar 2018
UPDATE eSHOP Bridge Constructor Portal	HeadUp Games	28. Februar 2018
UPDATE eSHOP Dandara	Raw Fury	06. Februar 2018
S. 54 Dragon Quest Builders	Nintendo	09. Februar 2018
S. 39 UPDATE eSHOP Fe	Electronic Arts	16. Februar 2018
UPDATE eSHOP Mercenaries Saga Chronicles	Circle Entertainment	08. Februar 2018
NEU eSHOP Night in the Woods	Finji	01. Februar 2018
Overcooked: Special Edition (physisch)	Team17	13. Februar 2018
eSHOP Pac-Man Championship Edition 2 Plus	Bandai Namco	22. Februar 2018
eSHOP Payday 2	505 Games	23. Februar 2018
NEU eSHOP Shiftlings Enhanced Edition	Rock Pocket Games	01. Februar 2018
UPDATE Sky Force Reloaded	Infinite Dreams	01. Februar 2018
NEU eSHOP Steamworld Dig	Image & Form Games	01. Februar 2018
NEU eSHOP Streets of Red: Devil's Dare Deluxe	Secret Base	27. Februar 2018
NEU eSHOP The Darkside Detective	Spooky Doorway	07. Februar 2018
The Longest Five Minutes	NIS America	16. Februar 2018
NEU eSHOP The Men of Yoshiwara: Kikuya	D3 Publisher	01. Februar 2018
NEU eSHOP Typoman Revised	Brainseed Factory	22. Februar 2018
UPDATE eSHOP Xeodrifter	Atooi	15. Februar 2018
März 2018		
S. 32 UPDATE Kirby Star Allies	Nintendo	16. März 2018
NEU Max: The Curse of Brotherhood (physisch)	Wired Productions	23. März 2018
NEU R.B.I. Baseball	MLB	März 2018
Penny-Punching Princess	NIS America	23. März 2018
NEU Scribblenauts Showdown	Warner Bros. Int.	08. März 2018
Weitere Ankündigungen		
Adventure Time: Piraten der Enchiridion	Bandai Namco Ent.	Frühjahr 2018
AeternoBlade 2	Corecell Technology	Nicht bekannt
eSHOP Arena of Valor	Tencent Games	2018
Battle Chasers: Nightwar	THQ Nordic	2018
Bayonetta 3	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Bit Boy!! Arcade Deluxe	Bplus	2018
eSHOP Blacksad	Microids	Winter 2018
eSHOP Blade Strangers	Nicalis	2018
NEU eSHOP BlazBlue: Cross Tag Battle	Arc System Works	05. Juli 2018

Nintendo Switch (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
eSHOP Constructor	System 3	2018
eSHOP Cosmos Defenders	Fiery Squirrel	2018
Cube Life: Survival HD	Cypronia	2018
S. 14 NEU Dark Souls Remastered	Bandai Namco	25. Mai 2018
S. 34 NEU Donkey Kong Country: Tropical Freeze	Nintendo	04. Mai 2018
Dragon Quest Builders 2	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest X	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
NEU eSHOP Dream Alone	Fat Dog Games	2018
Earthlock: Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
Fallen Legion: Rise of Glory	NIS America	2018
eSHOP Fear Effect Sedna	Sushee	Frühjahr 2018
Fire Emblem	Nintendo	2018
eSHOP Flashback – Remastered Edition	Microids	2018
eSHOP Flipping Death	Zoink Games	Nicht bekannt
Harvest Moon: Light of Hope	Rising Star Games	Frühjahr 2018
eSHOP Hollow Knight	Team Cherry	Frühjahr 2018
S. 36 NEU Hyrule Warriors Definitive Edition	Nintendo	Frühjahr 2018
NEU eSHOP Ice Cream Surfer	Contra Network	2018
eSHOP Ira	Ore Creative	2018
NEU eSHOP Last Encounter	Exordium Games	Sommer 2018
S. 28 NEU Mario Tennis Aces	Nintendo	Frühjahr 2018
Mega Man 11	Capcom	2018
Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
NEU eSHOP Miles & Kilo	Michael Burns	2018
eSHOP Monster Boy And The Cursed Kingdom	FDG Entertainment	2018
Monster Hunter XX: Nintendo Switch Version	Capcom	Nicht bekannt
S. 24 NEU Nintendo Labo	Nintendo	27. April 2018
UPDATE eSHOP OPUS: Rocket of Whispers	Flyhigh Works	Nicht bekannt
eSHOP Penguin Wars	Dispatch Games	Frühjahr 2018
eSHOP Pocket Rumble	Chucklefish Games	Nicht bekannt
Pokémon für Nintendo Switch	Nintendo	Nicht bekannt
Project Octopath Traveler	Square Enix	2018
eSHOP Putty Pals	Harmonious Games	2018
eSHOP Puzzlebox	Bplus	2018
Real Farm	Soedesco	2018
Redout	Nicalis	2018
eSHOP Rise: Race the Future	VD-Dev	Nicht bekannt
NEU Roller Coaster Tycoon Switch	Atari	Nicht bekannt
eSHOP Runbow	HeadUp Games	2018
Runner 3	Choice Provisions	2018
NEU Saturday Morning RPG	Limited Run Games	Frühjahr 2018
eSHOP Shakedown: Hawaii	vBlank	2018
Shantae: Half-Genie Hero Ultimate Edition	PQube	2018
eSHOP Shaq-Fu: A Legend Reborn	Saber Interactive	Nicht bekannt
Shin Megami Tensei 5	Atlus	Nicht bekannt
eSHOP Sky Of Azura	Sky Of Azura	Nicht bekannt
eSHOP Sleep Tight	We Are Fuzzy	Frühjahr 2018
NEU eSHOP Smoke and Sacrifice	Curve Digital	2018
NEU SNK Heroines: Tag Team Frenzy	SNK	Sommer 2018
NEU eSHOP Squadron 51	Loomiarts	Winter 2018
Starlink: Battle for Atlas	Ubisoft	Herbst 2018
Steep	Ubisoft	2018
eSHOP Steredenn	Pixelnest Studio	Nicht bekannt
Streetfighter 30th Anniversary Collection	Capcom	Mai 2018
NEU eSHOP Super Chariot	Microids	2018
Syberia 3	Microids	Frühjahr 2018
S. 37 NEU The World Ends With You – Final Remix	Nintendo	2018
Titan Quest	THQ Nordic	2018
eSHOP Townsmen	HandyGames	2018
NEU eSHOP Turbo Pug DX	Back to Basics Gaming	Nicht bekannt
eSHOP Unruly Heroes	Magic Design Studios	2018
Valkyria Chronicles 4	Sega	2018
Wolfenstein 2: The New Colossus	Bethesda	2018
Yoshi für Nintendo Switch	Nintendo	2018
S. 38 NEU Ys 8: Lacrimosa of Dana	Nihon Falcom	Sommer 2018

(New) 3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Januar 2018		
NEU eSHOP Link-a-Pix-Colour	Lightwood Games	18. Januar 2018
S. 78 NEU eSHOP Picross e8	Jupiter	18. Januar 2018
S. 72 eSHOP Pokémon Kristall	Nintendo	26. Januar 2018
NEU eSHOP Raining Coins	Crazysoft	18. Januar 2018
Februar 2018		
Radiant Historia: Perfect Chronology	Deep Silver	16. Februar 2018
NEU eSHOP Zig Zag Go	RCMADIAX	01. Februar 2018
März 2018		
S. 40 UPDATE Meisterdetektiv Pikachu	Nintendo	23. März 2018
eSHOP The Alliance Alive	Atlus	27. März 2018
Weitere Ankündigungen		
eSHOP Antipole DX	Saturnine Games	2018
Cube Creator DX	Arc System Works	Nicht bekannt
eSHOP Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2018
Dragon Quest Monsters: Joker 3 Professional	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Drancia Saga	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Etrian Mystery Dungeon 2	Atlus	Nicht bekannt
eSHOP Forma.8	MixedBag	Nicht bekannt
eSHOP Grinsia	Nicalis	2018
Mighty No. 9	Comcept	2018
eSHOP Minecraft: New Nintendo 3DS Edition	Mojang	2018
eSHOP Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2018
eSHOP Mixed Messages	Activision	2018
Monster Hunter XX	Capcom	Nicht bekannt
Omori	Omocat	Nicht bekannt
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
Rise: Race the Future	VD-Dev	2018
eSHOP Shakedown Hawaii	vBlank	2018
UPDATE Shin Megami Tensei: Strange Journey Redux	Deep Silver	18. Mai 2018
eSHOP Spheroids	Eclipse Games	2018
eSHOP Strike Force Foxx	Big John Games	2018
Sushi Striker: The Way of Sushido	Nintendo	2018
eSHOP Swords & Soldiers 3D	Circle Entertainment	2018
The Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Glory Detail	2018
eSHOP Warlock's Tower	Midipixel Studio	2018
eSHOP Whoa Dave!	Gaijin Games	2018
Yu-Gi-Oh! Saikyo	Konami	Nicht bekannt

Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2017		
NEU Mario Kart Tour	Nintendo	2018/2019
PokéLand	The Pokémon Company	Nicht bekannt
The Legend of Zelda	Nintendo	2018

MARIO TENNIS ACES (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Sportspiel **Termin:** Frühjahr 2018

NEU

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 04. Mai 2018

NEU

MARIO KART TOUR (MOBILE)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rennspiel **Termin:** 2018/2019

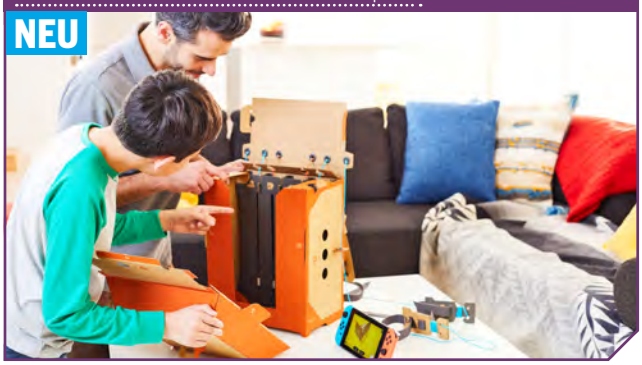
NEU

MARIOKART TOUR

NINTENDO LABO (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit/Puzzle **Termin:** 27. April 2018

NEU



MEISTERDETEKTIV PIKACHU (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 23. März 2018

UPDATE

BAYONETTA

Action Schon neun Jahre auf der Uhr und trotzdem kein bisschen lahm – Hexe Bayonetta hat's immer noch drauf!

Bayonetta ist ein vielzitiertes Beispiel für ein von Kritikern absolut geliebtes Spiel, das am Markt jedoch unter den Erwartungen des Herstellers (in diesem Fall Sega) blieb. Doch inzwischen ist die *Bayonetta*-Reihe auch ein Beispiel für ein glorreiches Comeback, denn wo Sega den Glauben an die fesche Hexe verloren hat, sprang Nintendo in die Bresche und finanzierte kurzerhand nicht nur den Wii-U-exklusiven Nachfolger, auch eine Portierung des ersten Teils auf Nintendos letzter Heimkonsole wurde in die Wege geleitet. Und nun wiederholt sich das Spiel: *Bayonetta 3* befindet sich dank Nintendo exklusiv für Switch in Entwicklung, die ersten beiden Teile gibt's als Schmankerl obendrauf. Wenn ihr *Bayonetta 2* im Handel erwerbt, liegt ein Downloadcode für den ersten Teil auf Switch ebenfalls bei. Wer zunächst nur mit dem Seriendebüt beginnen möchte, kann den ersten Hexenritt auch separat im eShop für schlanke 30 Euro erwerben.

Vier Knarren für ein Halleluja

Am Anfang vieler Geschichten, egal ob mit oder ohne himmlische Geschöpfe, sadistische Hexen und haarige Dämonen in den Hauptrollen, steht eine Person mit Amnesie. So auch in *Bayonetta*: Die gleichnamige Heldin leidet unter Gedächtnisverlust und erlangt ihre Erinnerungen innerhalb von 14 rasanten Kapiteln wieder. Ihrem Vorhaben stellen sich groteske Himmelsgesandte entgegen, oft bildschirmfüllend und immer mies gelaunt. Zum Glück ist Bayonetta bis an die Zähne bewaffnet, mit Knarren in den Händen und an den Beinen, einem Dämon, der in ihrem Haarschopf wohnt, und der mächtigen Umbra-Magie im Blut. Waffen lassen sich vielfältig miteinander kombinieren: Schnallt euch die Raketenwerfer an die Beine und schwingt ein Katana oder gleitet auf Schlittschuhen, während ihr Feinde mit der Peitsche versohlt. Nicht nur die Verknüpfung von Tritten und Schlägen, auch das Timing entscheidet über den Verlauf der Angriffskette. Auf diese Weise ergeben sich jede Menge Kombo-Möglichkeiten, auch im fliegenden Wechsel dank zwei aktiver Waffensets.

Präzises Ausweichen wird mit der sogenannten Hexenzeit belohnt: Für einen Moment stehen Widersacher beinahe still, während ihr euren Angriff fortsetzt. Solltet ihr bereits Erfahrung mit Genre-Größen wie *Devil May Cry* gesammelt haben, fühlt ihr euch im eingängigen und dennoch facettenreichen Kampfsystem von *Bayonetta* sofort heimisch. Der hohe Anteil an Quick-Time-Events verrät das Alter des

Immer wieder nimmt Bayonetta aufreizende Posen ein, dabei hat sie allerdings stets die volle Kontrolle und verhöhnt ihre Widersacher mit diesem Verhalten.

Die Handlung wird in erster Linie durch vertonte Standbilder präsentiert, die unnötig Fahrt aus dem sonst sehr rasanten Action-Vergnügen rausnehmen.

Die mächtigen Folterangriffe sehen nicht nur schick aus, sie erledigen auch die meisten Gegner auf Anhieb.

Überall in den Levels sind Schatztruhen, Challenge-Portale und andere Secrets versteckt, die zum Erkunden der linear gehaltenen Spielwelt anregen.

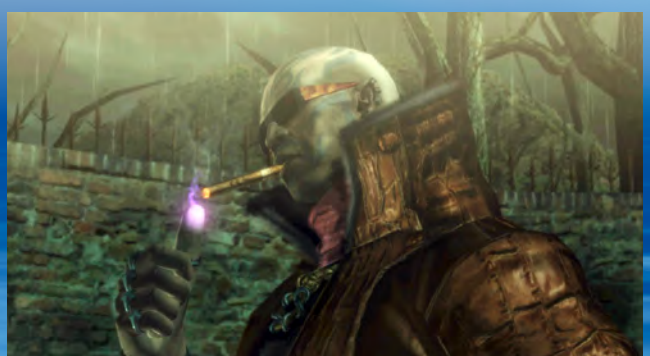
Spiels – deren Einbindung gilt heute als verpönt, während sie damals in keinem Spiel fehlen durften. Nicht nur in Bossfights müsst ihr eure Reaktionszeit unter Beweis stellen, auch während vereinzelter Zwischensequenzen fordert *Bayonetta* eure Aufmerksamkeit. Beim Ausführen von Folterattacken oder den Haardämon-Angriffen hämmert ihr zudem regelrecht aufs Pad, denn je schneller ihr seid, desto mehr Punkte werden eurem Konto gutgeschrieben. Und das Erzielen einer guten Wertung ist einer der Gründe, weshalb *Bayonetta* nach dem ersten Durchspielen bereits Lust auf den zweiten Anlauf macht: Jedes Kapitel und jeder Kampf werden bewertet, im besten Falle winkt eine reine Platinmedaille, im schlechtesten eine peinliche Steinstatue. Außerdem sammelt ihr auf diese Weise Heiligenscheine (die Spielwährung), mit denen ihr euch neue Waffen, Kostüme, Lutscher (zum Heilen) und andere Verbesserungen leistet. In versteckten Alfheim-Portalen erfüllt ihr spezielle Aufgaben, führt etwa eine gewisse Anzahl Folterattacken innerhalb eines bestimmten Zeitfensters aus und kassiert dafür Belohnungen, die euer Magie-Depot oder die Lebensenergie erweitern. Nach etwa acht Stunden liegt dann der Epilog hinter euch und viele Geheimnisse sicher immer noch im Verborgenen. Für Highscore-Jäger und Action-Experten fängt das Spiel jetzt erst an. Der geheime letzte Bossfight dürfte auch Veteranen die Schweißtropfen auf die Stirn treiben, das Erringen von Platinmedaillen erfordert volle Konzentration.

Keine frische Hexe mehr

Die Umsetzung für Switch ist inhaltsgleich mit der auf der Wii U, es sind also auch wieder die vier Nintendo-Kostüme (Peach, Daisy, Samus und Link) mit an Bord. Die Ladezeiten sind verschwindend gering – Kenner der Ursprungsversion freuen sich, nicht mehr gefühlte Ewigkeiten im Ladezeit-Trainingsraum-Limbo festzustecken. Ohne Frage funktioniert die Steuerung super und Bayonetta legt stets eine flotte Sohle auf das Parkett. Technisch merkt man der Hexen-Action ihr Alter aber durchaus an. Die Texturqualität ist weitab vom heutigen Standard, ein Treppeneffekt ist immer wieder zu erkennen, die Farben wirken verwaschen und Linien flimmern. Dank geschmeidiger Animationen und des einzigartigen Designs fallen diese Alterserscheinungen aber kaum negativ ins Gewicht und sowohl im TV-Modus als auch unterwegs läuft das Geschehen bis auf wenige Ausnahmen stets flüssig. Die Handlung ist auch mehr als acht Jahre später nicht ganz einfach zu verfolgen, aber immerhin mit viel Augenzwinkern inszeniert.

Non-stop Klimax

Eine höchst lobenswerte Eigenschaft von *Bayonetta* ist das Tempo, in dem die Action eskaliert. Statt mit einer langweiligen Tutorial-Mission startet das Abenteuer auf einem vom Himmel fallenden Glockenturm, gesäumt von kreischenden Engeln, mittendrin die beiden im Team kämpfenden Hexen Jeanne und Bayonetta. Gerade erst habt ihr ein Miniboss-Monstrum kennengelernt, wenige Minuten später lauern euch drei davon auf. Da der normale Schwierigkeitsgrad auch für Anfänger motivierend und nicht zu anspruchsvoll ausfällt, kommt es kaum zum Frust und oft zur Ekstase – im schlimmsten Fall kauft man sich beim Höllenbewohner und Bar-Besitzer Rodin eben ein paar Lutscher auf Vorrat und schreitet in Richtung Epilog voran. Die Höhepunktdichte im Spiel ist extrem hoch, bemerkenswerterweise geht Hexe Bayonetta auf dem Weg dennoch nie die Puste aus.



In Bayonetta ist nicht nur die Action völlig überdreht, auch die Charaktere entbehren jeglicher Zurückhaltung. Der lässige Rodin hier versorgt euch mit Ausrüstung.

Dank ihrer Hexenmagie kann Bayonetta ihre Haare zu riesigen Fäusten formen und Dämonen damit beschwören. Auch ihr Lederdress besteht aus ihren magischen Haaren.

MEINUNG
Katharina Reuß

„Auch über acht Jahre später ist der erste Hexentrip noch echt magisch!“

Bescheiden ist an *Bayonetta* wirklich gar nichts. Und das ist gut so, denn dank der grellen Inszenierung, der brachialen Action und natürlich der markanten Heldin ist mir der Höllenritt in hervorragender Erinnerung geblieben. Okay, nach erneutem Durchspielen muss ich feststellen, dass ich innerhalb der letzten Jahre den Mantel des Vergessens doch über ein paar Details gebreitet habe, etwa über die kleine Cereza und die beiden viel zu langen Fahr- beziehungsweise Flugsequenzen. Dennoch bin ich überrascht, wie gut das Vorzeigespiel aus dem japanischen Studio Platinum Games fast eine Dekade später noch funktioniert. Die zeitlose Qualität verdankt *Bayonetta* Director Hideki Kamiya, der einst die weitaus bekanntere Konkurrenzmarke *Devil May Cry* schuf.

Bayonetta

Termin: 16. Februar 2018
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Platinum Games
USK-Freigabe: ab 18 Jahren
Preis: 29,99 Euro

GRAFIK 7
Man merkt dem Spiel sein Alter in einiger Hinsicht an, zudem sind die Farben sehr ausgewaschen.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch oder Japanisch/Deutsch
Coole Sprüche (auf englisch), guter Sound, skurriler, aber passender Musikmix aus Pop und Chören.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller, Touchscreen
Die Buttonsteuerung ist einwandfrei, mit dem Touchscreen geht's zwar auch, aber dann habt ihr nicht die volle Kontrolle. Die Kamera ist manchmal launisch.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (5 Stufen)
Ein temporeiches, fabelhaft in Szene gesetztes Action-Vergnügen, das mit Highscore-Jagd und Item-Runs zu mehreren Durchgängen motiviert.

PRO / CONTRA
- + Sehr spaßiges Kampfsystem
- + Fabelhafte, temporeiche Inszenierung
- + Viele Kombo-Möglichkeiten
- + Tolle Animationen
- + Humorvolle Präsentation
- + Markante Charaktere
- + Ordentlicher Umfang
- + Witzige Nintendo-Outfits
- + Sehr kurze Ladezeiten
- + Erinnerungswürdiges Gegnerdesign
- − Hemmungsloser Einsatz von Quick-Time-Events
- − Keine Neuerungen zur Wii-U-Version
- − Standbild-Zwischensequenzen nehmen unnötig Tempo aus dem Spiel
- − Gelegentliche Kameraprobleme
- − Ausgewaschene Farbpalette

WERTUNG/FAZIT

„Dem zweiten Teil etwas unterlegen, ist *Bayonetta* immer noch ein klasse Spiel.“

85

Manche Abschnitte wie der Kampf auf der Schnellstraße sind nicht so gut gealtert und spielen sich nicht so geschmeidig wie der Rest.

Teilweise sind die Kritikpunkte des Originalspiels identisch mit den aktuellen Problemen der Switch-Fassung: Dazu gehören etwa die Kamera, die in engen Räumen an ihre wortwörtlichen Grenzen stößt, und die Einbindung von Standbildern bei den ansonsten toll in Szene gesetzten Zwischensequenzen, die unvermittelt Tempo aus der Erzählung nehmen. Am deutlichsten wird das Alter des Spiels tatsächlich bei der großzügigen Verteilung der Quick-Time-Events. All diese Makel sind vielleicht nicht schön, trüben die Freude an *Bayonetta* aber nur leicht. Der atemberaubende Hexenzauber gehört in die Spielebibliothek aller japanophilen Action-Liebhaber – insbesondere, wenn ihr dieses Action-Spektakel bisher verpasst haben solltet. Am besten holt ihr es euch direkt im Doppelpack mit dem zweiten Teil.

Katharina Reuß/Viktor Eippert

Wie schon auf der Wii U stehen in der Switch-Fassung von Spielbeginn an vier Nintendo-Kostüme zur Auswahl – etwa ein Fummel von Prinzessin Peach.

Manchmal könnt ihr die Engels-Waffen für ein paar Treffer selbst verwenden. Diese sind zwar grobschlächtig, aber stark.

AMIIBO

N-ZONE Switch HIT

BAYONETTA 2

Action Im zweiten Kapitel der Hexen-Saga schaltet Bayonetta noch ein paar Gänge höher – auch auf der Switch ein absoluter Höhepunkt!

Auf der Wii U ist *Bayonetta 2* nicht nur unser am höchsten bewertetes Action-Spiel, es zählt auch neben *Rayman Legends* und *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* zum Triumvirat der von uns am höchsten bewerteten Spiele auf der Tabletkonsole überhaupt. Und nun ist dieses fabelhafte Dreiergespann auch auf der Nintendo Switch wiedervereint. Zum Glück, denn auch auf der Hybrid-Konsole macht die Hexe im engen Lederdress in ihrem zweiten Abenteuer eine exzellente Figur!

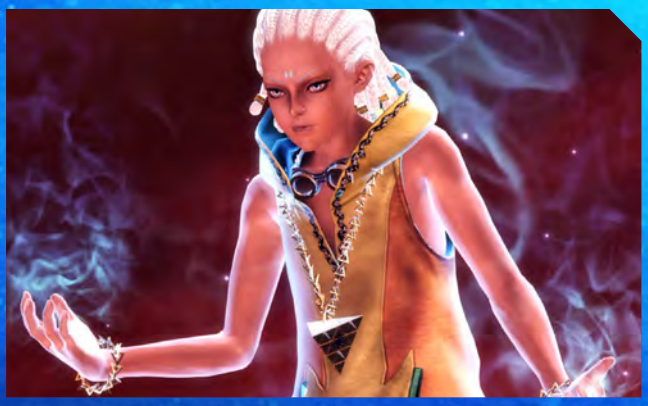
Schick mich in die Hölle

Die Story baut im Grunde nicht auf der des ersten Teils auf: Die Seele von Bayonettas Freundin Jeanne wird in die Hölle entführt, woraufhin die Heldin eine Rettungsmission startet. Dabei trifft sie auf alte Bekannte sowie neue Mitstreiter beziehungsweise Widersacher. Viele Anspielungen versteht ihr jedoch nur, wenn ihr Kenntnisse über die Geschichte des Vorgängers habt, einige Aha-Effekte gehen ansonsten verloren. Wir empfehlen euch daher, die beiden Bayonettas im Doppelpack zu kaufen und euch der Reihe nach durch die himmlischen Heerscharen zu kämpfen. Etwa ab der Hälfte der Handlung wird das Geschehen zudem (typisch japanisch!) recht verworren und esoterisch. Viele Zwischensequenzen bestehen analog zum ersten Teil nur aus vertonten Standbildern, was das hohe Spieltempo des Abenteuers abrupt abbremst. Dafür punktet *Bayonetta 2* mit anderen Qualitäten, etwa mit markanten Persönlichkeiten, mit einem beinahe perfekten Kampfsystem, brachialer Inszenierung, eingängiger Steuerung und sehr viel Augenzwinkern. Doch der Reihe nach …

Weicht ihr einem Angriff im letzten Moment aus, aktiviert ihr die Hexenzeit, in der Gegner extrem verlangsamt werden und damit sehr verwundbar sind.

Bayonettas Waffenarsenal umfasst allerhand kreative Stücke. Die Czorneboh-Sense bietet beispielsweise eine hohe Reichweite in den Combos.

Die Nintendo-Klamotten sind nicht nur ein Augenschmauß, sie sind sogar funktional. Im Samus-Kostüm könnt ihr etwa die Armkanone nutzen und zum Morph Ball werden.



Einer der neuen Charaktere ist der junge Loki, der sich Bayonetta auf ihrer Reise anschließt und selbst über besondere Fähigkeiten verfügt.

Noch geschmeidiger

Wie schon im ersten Teil steuert ihr Bayonetta aus der Third-Person-Perspektive durch Himmel und Hölle. Zunächst zieht die wehrhafte Dame „nur“ mit Pistolen bewaffnet in den Kampf, im Verlauf des Abenteuers findet ihr aber neue Utensilien wie Kettensägen, einen Bogen oder Katanas. Mit den Gegenständen rüstet ihr wahlweise eure Arme oder Beine aus, maximal zwei Bewaffnungssets wechselt ihr per Knopfdruck – auch mitten in einer Angriffskette. So stehen der Hexe unzählige Kombo-Möglichkeiten offen, die ihr spielend leicht mit drei Angriffs-Buttons aufeinander aufbaut. Das steuert sich nicht nur unglaublich eingängig, Bayonettas Angriffe sind dabei auch wieder exzellent durchinszeniert und ein wahrer Augenschmaus. Zudem sind die Kämpfe im Gegensatz zum Vorgänger wesentlich geschmeidiger und es wird deutlich weniger auf Quick-Time-Eingaben gesetzt. Das Kampfsystem mag einsteigerfreundlich sein, das bedeutet aber nicht, *Bayonetta 2* wäre anspruchslos. Ganz im Gegenteil, der Schwierigkeitsgrad steigt permanent an und jede der zahlreichen Feindesarten erfordert von euch eine frische Vorgehensweise. Gut, dass euch wieder Bayonettas besonderes Talent, die sogenannte Hexenzeit, zugutekommt: Weicht ihr mit einem Knopfdruck einer gegnerischen Attacke im letzten Moment aus, schaltet das Spiel für einen Moment in eine Art Zeitlupe, in der ihr dem Widersacher gefahrlos eins auf die Mütze geben könnt. Anders als in vergleichbaren Spielen habt ihr in *Bayonetta 2* die Möglichkeit, eine Angriffsabfolge auch dann mit einer mächtigen Attacke abzuschließen, wenn ihr während der Kombo dem Gegner ausgewichen seid.

Ladet ihr durch effektive Angriffe Bayonettas Magieleiste auf, aktiviert ihr noch eine weitere Fähigkeit: den Umbra-Klimax. Schläge haben nun eine höhere Reichweite und verursachen mehr Schaden, außerdem erscheinen Bayonettas blutrünstige Haar-Dämonen bei jedem Hieb. Oder sie nutzt statt des Klimax Folterangriffe, die die meisten Feinde mit einem Schlag ausschalten. Ein hoher Kombo-Zähler bedeutet auch eine hohe Abschlusswertung des Kampfes und viele Heiligenscheine als Belohnung – die himmlische Währung investiert man in neue Attacken, Items, Waffen oder auch eine Vielzahl an schicken Kostümen für Bayonetta. Darunter sind, wie schon in der Wii-U-Fassung, zahlreiche Nintendo-exklusive Fummel dabei, die Bayonetta unter anderem wie Link, Prinzessin Peach oder Samus aussehen lassen – Letzteres inklusive funktionierender Armkanone und Morph-Ball-Fähigkeit! Wer passende Amiibo-Figuren parat hat, kann die schicken Bonusklamotten auch völlig ohne Heiligenscheine freischalten. Doch auch sonst lohnt sich der Einsatz der Plastikkameraden sehr. Bis zu 32 verschiedene Figuren dürft ihr täglich einscannen, um reichlich Spielwährung und nützliche Items zu ergattern.

Die abwerwitzige Inszenierung zählt zu den klaren Höhepunkten des Action-Spektakels. Szenen wie diese sind noch harmlos …

Fröhliche Zweisamkeit

Die Jagd nach der Höchstwertung (Pure Platinum genannt) in Kombination mit gut versteckten Extras und Bonusportalen, in denen Aufgaben gemeistert werden wollen, macht *Bayonetta 2* zu einem umfangreichen Vergnügen. Widmet ihr euch nur der Story, kommt ihr auf etwa neun Stunden Spielzeit – Inhalte, die nach dem Abspann (!) verfügbar sind, sind hier nicht mit eingerechnet. Dazu kommt der Hexen-Klimax-Modus, in dem ihr entweder online oder lokal mit einem Mitspieler zum Kampf gegen Wellen von Gegnern antretet. Dabei wettet ihr Heiligenscheine auf euren Sieg, doch je höher euer Einsatz ist, desto schwerer wird auch der Kampf. Zudem könnt ihr neben Bayonetta und Jeanne weitere spielbare Charaktere ergattern, etwa den dämonischen Barbesitzer Rodin.

Das ist der Wahnsinn

Die Steuerung mit Gamepad-Knöpfen oder Controller funktioniert einwandfrei und ist im Handumdrehen erlernt, wobei

Das Design der Engel und Dämonen ist sehr grotesk, wodurch die Gegner einzigartig und einprägsam sind.

auch im zweiten Teil die Kamera manchmal etwas hektisch reagiert. Alternativ kontrolliert ihr die Hexe mit dem Touchscreen, was für die Switch-Umsetzung etwas verbessert wurde. Die volle Kontrolle habt ihr aber nach wie vor nur mit der klassischen Steuerung mit Joy-Cons oder Pro-Controller. Optisch fackelt *Bayonetta 2* ein wahres Effektfeuerwerk ab, das sowohl im stationären Betrieb als auch mobil richtig was hermacht. Dass *Bayonetta 2* schon ein paar Jahre auf dem Buckel hat, sieht man dem Action-Hit trotzdem etwas an – vor allem bei ein paar Texturen. Einige Einstellungen in den Standbild-Zwischensequenzen sehen zudem kantig und unsauber aus. Etwas enttäuschend ist, dass *Bayonetta 2* auch im TV-Betrieb nicht über eine Auflösung von 720p hinausgeht. Dafür läuft das Spielgeschehen schön flüssig und die Ladezeiten wurden im Vergleich zur Wii-U-Version deutlich verkürzt. In Sachen Sound und Musik knüpft *Bayonetta 2* stilistisch an seinen Vorgänger an.

Over the Top 2.0

Die Inszenierung jedenfalls thront über allen anderen Aspekten. Wie aus dem ersten Teil gewohnt reichen sich auch hier gigantische Bosse, unverwechselbar grotesk gestaltete Gegner und einfallsreiche Waffen die Hand zu einem knallbunten, extrem unterhaltsamen Action-Reigen. Was in anderen Spielen in puncto Bombast zu Spielende angesiedelt ist, fahren die Entwickler hier bereits im Prolog auf. Und obwohl es direkt so stark losgeht, wird immer wieder noch mal eins draufgesetzt, oftmals jagt ein Höhepunkt den nächsten. Auch Bayonetta selbst spielt auf das Vortrefflichste mit den lüsternen Blicken des Zuschauers, bleibt aber immer Herrin über die Situation. Selbst 3,5 Jahre nach seiner Erstveröffentlichung zählt *Bayonetta 2* immer noch zum Besten, was das Action-Genre zu bieten hat und fährt obendrein mit einer sehr hohen Langzeitmotivation im Genre-Umfeld auf.

Viktor Eippert/Katharina Reuß

Mit ihren magischen Haaren beschwört Bayonetta gigantische Dämonen herauf, die mit euren Gegnern kurzen Prozess machen.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Dieser Action-Kracher macht wie auch seine Heldin keine halben Sachen!“

Als *Bayonetta 2* im Jahr 2014 exklusiv für die Wii U erschien, war das eine absolute Kuriosität. Ein derart erwachsenes und hardcoriges Spiel exklusiv auf einer Nintendo-Konsole? Was wie ein komischer Witz klang, passte letztlich richtig gut und erlebt nun auf der Switch seine nächste Evolutionsstufe. Selbst mehrere Jahre später zählt *Bayonetta 2* immer noch zur Meisterklasse der Action-Spiele und stellt das Gros der Konkurrenz in Sachen Inszenierung und Verrücktheit in den Schatten. Es war ein Vergnügen diesen irren Ritt durch Himmel und Hölle ein weiteres Mal zu erleben, dieses Mal zum Teil sogar von unterwegs. Wenn ihr nie in den Genuss des zweiten Hexenauftritts gekommen seid, ist das nun eure Chance. Für Action-Fans ist *Bayonetta 2* absolutes Pflicht-Programm!

Bayonetta 2

Termin: 16. Februar 2018
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Platinum Games
USK-Freigabe: ab 18 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 8
Trotz ein paar mauen Texturen macht *Bayonetta 2* einiges her. Vor allem Inszenierung und Animationen sind spitze. Im TV-Modus nur eine 720p-Auflösung.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch oder Japanisch/Deutsch
Sehr ungewöhnliche, aber zum Spielgeschehen passende Musikuntermalung und gute Soundkulisse.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro Controller, Touchscreen
Die Pad-Steuerung ist über jeden Zweifel erhaben, die optionale Touchscreen-Steuerung ganz okay.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (4 Stufen)
Der actionreiche Höllenritt macht auch nach dem ersten Durchspielen noch richtig Laune.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: 2 **Spieler offline:** 2
Im Hexen-Klimax tretet ihr zu zweit lokal oder online gegen Gegnerwellen und Bosse an. Echt cool!

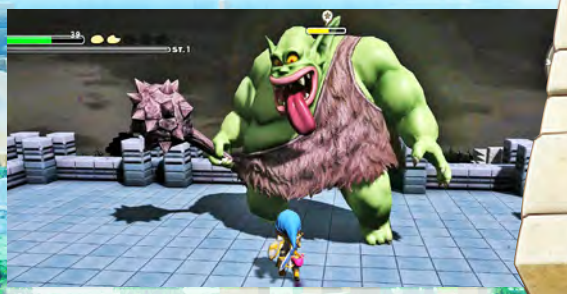
AMIIBO 7
Figuren schalten Kostüme, Spielwährung und Zufallsitems frei. Ihr könnt bis zu 32 Figuren am Tag scannen.

PRO / CONTRA
- ++ Variantenreiches, intuitives Kampfsystem
- ++ Großartige Over-the-Top-Inszenierung
- ++ Ideale Spielbarkeit und sehr kurze Ladezeiten
- \+ Langzeitmotivation dank Secrets und Highscores
- \+ Coole, funktionale Nintendo-Kostüme
- \+ Starkes Welt- und Gegnerdesign
- – Storypräsentation durch Standbilder
- – Keinerlei Neuerungen zur Wii-U-Version
- – Im TV-Modus nur 720p-Auflösung

WERTUNG/FAZIT

90

„Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem.“



In *Builders* trefft ihr auf die üblichen Monster-Verdächtigen des *Dragon Quest*-Universums wie Schleime, Felsbomben und Trolle.

Switch

DRAGON QUEST BUILDERS

Rollenspiel Etwas über ein Jahr nach der Playstation-Version dürfen nun auch Nintendo-Fans ran an die Klötze.

Seit seiner Ankündigung vor einigen Jahren muss sich *Dragon Quest Builders* gefallen lassen, als *Minecraft*-Klon bezeichnet zu werden. Keine Frage, die Inspiration vom berühmtesten Sandbox-Spiel der Welt ist unübersehbar: In beiden Titeln besteht die frei zerstörbare Welt aus quadratischen Blöcken und mit ebenjenen kann man sich kreativ betätigen und allerhand Kram erschaffen. Und dennoch würde es *Dragon Quest Builders* absolut nicht gerecht werden, als bloßer *Minecraft*-Abklatsch abgetan zu werden. Viel eher ist es eine richtig gut gelungene Verschmelzung der knuffigen Rollenspiel-Reihe von Square Enix und dem Block-Baukasten von Mojang, die in einem liebevollen und motivierenden Abenteuer für Jung und Alt resultiert.

Schaffe, schaffe, Häusle baue

Als der legendäre Erbauer habt ihr in *Builders* die Aufgabe, die Welt von Alefgard wieder aufzubauen. Der fiese Drachenfürst hat die Bewohner dieser Welt nämlich ihrer Kraft zur Schöpfung neuer Dinge jeglicher Art beraubt. Ohne diese Fähigkeit sind die Menschen den Monsterhorden des Bösewichts im Grunde schutzlos ausgeliefert und wurden über die Jahre vehement von ihnen terrorisiert, bis die Menschheit nunmehr beinahe komplett ausgerottet wurde. Doch zum Glück ist nun euer Alter Ego zur Stelle, um den Monstern die Stirn zu bieten und den Überlebenden neue Hoffnung zu spenden. Die Handlung der umfangreichen Kampagne ist in vier separate Kapitel aufgeteilt, in denen ihr jeweils eine zerstörte Stadt aus ihren Ruinen neu erbaut und fortan als Basis für die Erkundung der großen Spielwelt nutzt.

Von den Bewohnern erhaltet ihr stets neue Quests und sollt neue Räume errichten, weitere Menschen in Not erretten, bestimmte Gegenstände herstellen oder die Stadt während Monsterangriffen beschützen. Das Errichten von neuen Räumen ist schön simpel und ermöglicht gleichzeitig genug Spielraum für Experimente und das Einbrin-

Switch-Spieler können im freien Modus (Terra Incognita) das exklusive Säbelzahnkätzchen-Reittier nutzen. Das ist nicht nur flink, es kämpft auch fleißig mit.

In Höhlen sind nicht nur Schatztruhen versteckt, ihr findet dort meist auch seltene Erze, Kohle und Edelsteine. Diese baut ihr mit eurem treuen Hammer ab.

Immer wieder im Verlauf der Story-Kapitel müsst ihr eure aufgebaute Stadt vor Monsterangriffen schützen. Die Dorfbewohner untersützten euch dabei tatkräftig.

gen seiner persönlichen Note. Grundsätzlich braucht ein Raum lediglich eine zwei Blöcke hohe Wand, eine Tür und eine Lichtquelle wie etwa eine Fackel. Abhängig von weiteren Objekten, die ihr in den Raum packt, definiert ihr diesen näher und gebt ihm eine Funktion. Ein paar Betten dazu und schon entsteht ein Schlafzimmer. Für ein Bistro braucht es hingegen einen Ziegelgrill und eine Truhe. Funktionale Räume mit einer Craftingstation und einer Truhe nutzen die Bewohner eurer Stadt sogar, um für euch ein paar Gegenstände herzustellen. Abseits des absoluten Minimums könnt ihr die Räume mit zig Verschönerungen ausstatten, ihnen Fenster und ein Dach verpassen oder den Boden und die Wände mit anderen Materialien auskleiden.

Die Stadt ist diesmal der Held

Crafting spielt in *Builders* offensichtlich eine zentrale Rolle. Abseits der vielen Möbel, Zierobjekte und Nutzgegenstände, die ihr für den Ausbau eures Städtchens bastelt, nutzt ihr eure Gabe auch für die Herstellung neuer Ausrüstung für euren Recken. Das Material dafür bekommt ihr einerseits direkt aus der Spielwelt und zum anderen von besiegten Monstern oder aus verborgenen Schatztruhen sowie als Questbelohnung. Bis auf ganz wenige Ausnahmen könnt ihr mit eurem Hammer alles mögliche in *Builders* zerlegen und in euer Inventar stopfen, um es entweder weiterzuverarbeiten oder woanders wieder aufzustellen. Je fortgeschrittener eure Ausrüstung ist, desto härtere Blöcke könnt ihr damit zerschlagen und desto stärkere Monster könnt ihr im Kampf bezwingen. Und dadurch erhaltet ihr natürlich wieder bessere Rohstoffe, wodurch ein motivierender Kreislauf des Schaffens und Erkundens entsteht. Da ihr Bodenblöcke dazu nutzen könnt, um unterwegs Wege und Treppen zu errichten, liegt euch die Welt zu Füßen.

Eine Charakterentwicklung wie in den Hauptspielen gibt es hier allerdings nicht und besiegte Monster gewähren keinerlei Erfahrungspunkte. Euer Fortschritt in *Builders* bemisst sich ausschließlich durch den Ausbau der Basis (die auch in der Stufe aufsteigt) und das Heranschaffen besserer Ausrüstung. Lediglich eure maximalen Lebenspunkte könnt ihr mit seltenen Lebenssamen erhöhen. Entsprechend nehmen die Kämpfe im Spiel auch nur eine untergeordnete Rolle ein und sind extrem simpel umgesetzt. Mit einem Druck auf die Angriffstaste haut eure Spielfigur zu, haltet ihr den Knopf gedrückt, lässt sich eine starke Drehattacke ausführen. Dazu kommen im späteren Spiel noch ein paar Wurfgeschosse und Maschinerie wie Kanonen. Und das war's dann auch schon. Die Gefechte erfüllen ihren Zweck, sind im Nahkampf mitunter aber etwas fummelig, insbesondere gegen große Monster.

Tolles Konstrukt, aber nicht ideal

Gestört wird der zuvor erwähnte fortlaufende Fortschritt durch die Unterteilung in die vier Kapitel. Denn beim Wechsel von einem Kapitel ins nächste dürft ihr eure mühsam erspielte Ausrüstung nicht mitnehmen und auch eure gesteigerte Lebensenergie wird nicht übertragen. Einzig die bisher gelernten Rezepte und Raumpläne bleiben euch dauerhaft erhalten. Auch wenn dies das Fortschrittsgefühl unnötig ausbremst, wird die Kampagne trotzdem zu keinem Zeitpunkt eintönig. Denn jedes Kapitel bringt neue Gegenstände und Räume ins Spiel und konfrontiert euch mit anderen, stetig schwereren Problemen wie einer Seuche oder Rohstoffknappheit.

Abseits der Kampagne können sich Kreative in der Terra Incognita austoben – einer offenen Spielwelt, in der ihr eure Kreationen mit anderen Spielern online sogar teilen und die Bauwerke der anderen zu euch auf die Insel holen könnt. In diesem Modus steht euch nach Erfüllen einer kleinen Quest auch das für die Switch exklusive Säbelzahnkätzchen als Reittier zur Verfügung, mit dem ihr super fix durch die Welt gelangt und das euch im Kampf unterstützt. Garniert wird all das mit dem gewohnt knuffigen *Dragon Quest*-Charme, einer pfiffigen Text-Lokalisierung und dem grandiosen Soundtrack der Reihe. Nur auf eine Vertonung müssen angehende Erbauer leider verzichten.

Viktor Eippert

In jedem Kapitel obliegt es euch, eine zerstörte Stadt wieder aufzubauen und neu zu bevölkern. Das Banner der Hoffnung dient dabei als Speicherpunkt.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Das Beste aus zwei Welten – in diesem Sandkasten bin ich gerne versunken!"

Auch wenn ich *Minecraft* schon immer faszinierend fand, bin ich nie damit warm geworden, da es mir dort stets an einem klaren Rahmen und einem Ziel fehlte. *Dragon Quest Builders* hingegen nimmt den kreativen Aspekt von Minecraft auf und kombiniert diesen mit dem klassischen Rollenspiel-Gerüst der *DQ*-Hauptreihe – und den anderen Vorzügen der altehrwürdigen Reihe. Dank der Quests war ich beim Durchspielen somit stets motiviert und durch die liebevolle Umsetzung der Welt und der Figuren darin machte das Verschönern meiner Städte ebenfalls Spaß. Auch wenn sicher noch Luft nach oben ist (der fehlende, aber für den zweiten Teil schon angekündigte Koop-Modus etwa), hat *Builders* meine Erwartungen klar erfüllt.

Dragon Quest Builders

Termin: 09. Februar 2018
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Square Enix
USK-Freigabe: ab 06 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 7

Der typisch knuffige *Dragon Quest*-Look trifft auf Block-Optik. Das Spiel läuft sowohl am TV als auch im Handheld-Betrieb mit einer Auflösung von 720p und meistens in 60 fps. Damit ist es kein technisches Meisterwerk, doch dank des stimmigen Grafikstils trotzdem ein hübsches Abenteuer.

SOUND 8

Sprache/Text: -/Deutsch
Der vorhandene Sound ist super gemacht und strotzt nur so vor Wiedererkennungswert für langjährige *Dragon Quest*-Fans. Eine Vertonung fehlt aber komplett.

STEUERUNG 8

Unterstützt: Pro Controller
Die Steuerung ist simpel und eingängig, was das Zerlegen und Wiederaufbauen der Welt zum Kinderspiel macht. In Kämpfen ist die Steuerung aber unpräzise.

EINZELSPIELER 8

Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (stufenlos)
Wer nicht nur durch die Hauptziele hetzt, ist allein mit der motivierenden Kampagne schon für 50+ Stunden beschäftigt. Und dann gibt es da noch die Terra Incognita, in der ihr euren inneren Baumeister komplett von der Leine lassen könnt.

PRO / CONTRA

- ++ Grandioser Mix aus Sandbox und Rollenspiel
- ++ Sehr motivierendes Spielprinzip
- \+ Zerstörbare Welt, die zum Erkunden einlädt
- \+ Sprüht vor Charme
- \+ Starker Umfang
- \+ Zahlreiche Rezepte und Verschönerungsobjekte
- – Handlung nur Mittel zum Zweck
- – Kämpfe etwas fummelig
- –– Fortschrittsverlust bei Kapitelwechsel

WERTUNG/FAZIT

83

„Ein charmantes Baukasten-Abenteuer im *Dragon Quest*-Gewand für Jung und Alt."

Rollenspiel Ein neuer Twist in Sachen JRPG und verlorene Erinnerungen: In *Lost Sphear* seid ihr in der Lage, vergessene Orte, Personen und Objekte zu retten.

Der Studioname Tokyo RPG Factory suggeriert Fließbandarbeit. In gewisser Weise trifft dies auch zu: Das selbst auferlegte Ziel des japanischen Entwicklers ist es, JRPGs der klassischen Form für ein Publikum zu liefern, das mit *Chrono Trigger* und *Final Fantasy* auf SNES und Playstation aufwuchs. *Lost Sphear* ist erst das zweite Werk der Tokyo RPG Factory, zeigt aber, dass der Entwickler trotz Fokus auf Tradition in der Lage ist, seine Konzepte weiterzuentwickeln. Im Vergleich mit dem Vorgänger *I am Setsuna* nämlich fallen einige sinnvolle Änderungen am – gewollt! – angestaubten Spiel-Design auf.

Eine gute Mischung

Kenntnisse des Vorgängers sind unnötig. Zwar spielt *Lost Sphear* in der gleichen Welt wie *I am Setsuna*, die Handlungen haben jedoch nichts miteinander zu tun. Gewisse Mechaniken und Eigenheiten finden sich in beiden Spielen, etwa das von *Chrono Trigger* entlehnte Active-Time-Battle-System, eine Mischung aus Echtzeit- und Rundenkämpfen. Jedes eurer vier Party-Mitglieder benötigt eine gewisse Zeit, um attackieren zu können, die Gegner ebenso. Ihr habt die Wahl zwischen Nahkampfangriffen, Magie und Fernkampf, außerdem verstärkt ihr eure Attacken durch das Betätigen der Viereckstaste im richtigen Moment – ein wenig wie in der Mario-Rollenspielsaga. Die Gefechte fühlen sich nun flotter und abwechslungsreicher an, unter anderem weil sich eure Möglichkeiten im Verlauf des Spiels erweitern, etwa mit den sogenannten Vulcosuits, Kampfanzügen, die aber nicht unendlich viel Batterieladung enthalten. Außerdem bewegt ihr die Helden nun freier in der Arena und habt so zusätzliche Optionen, um mehrere Feinde gleichzeitig zu treffen. Der Rest ist Genre-Standard: Durch das Ausrüsten mit diversen Waffen, Rüstungen und Spiritnits (das sind gewissermaßen magische Fähigkeiten und Boni) spezialisiert ihr eure Truppe. Auch Mitstreiter, die ihr auf die Bank verbannt habt, sammeln Erfahrung.

Vergiss mein nicht

Doch warum wandert ihr überhaupt durch ein Fantasy-Reich zwischen Magie und Industrialisierung? Ganz einfach: Der Held Kanata und seine Freunde stellen eines Tages fest, dass ihr lauschiges Heimatdorf einfach im wortwörtlichen Nichts verschwunden ist. Statt Omas Haus ist da nun eine leere, weiße Fläche – und Kanata wird von beunruhigenden Träumen heimgesucht. Wenig später bemerkt Kanata, dass er die Gabe hat, verlorene Orte, Personen und Gegenstände wiederherzustellen. Dazu benötigt er allerdings Erinnerungen. Praktischerweise lassen Monster die benötigten Erinnerungsfragmente fallen, sodass ihr die durchlöcherte Welt nach und nach zurückbringt. Das Imperium möchte Kanatas Fähigkeiten nutzen, aber ob man diesen Militärfanatikern trauen kann? Auch wenn Charaktere und Handlung keinen Innovationspreis verdie-

Was wäre ein Japano-Rollenspiel nach klassischem Strickmuster ohne eine Bootsüberfahrt? Luftschiffe dürfen ebenfalls nicht fehlen.

In der Hauptstadt des militaristischen Imperiums gibt es viel zu tun und zu sehen. Später bereist ihr weitere Kontinente und Ortschaften.

nen, fühlt man sich als Liebhaber diverser JRPG-Klassiker sofort heimisch. Traditionell nimmt sich die Story Zeit zur Entfaltung und die unterschiedlichen Darsteller zeigen im Verlauf der Handlung interessante Facetten. Die Wiederherstellung verlorener Landstriche motiviert zudem durch Boni, die ihr durch das Errichten diverser Monumente verdient, die fortan eure Möglichkeiten im Kampf erweitern. Auch bis zum Ende des im Vergleich zu *I am Setsuna* etwas umfangreicheren Abenteuers führt *Lost Sphear* neue Features ein und verhindert so, dass die Auseinandersetzungen langweilig werden. Solltet ihr euch nicht gerade in Dialogsequenzen oder Kämpfen befinden, erkundet ihr die Oberwelt zu Fuß, per Boot oder mit dem Luftschiff. All diese klassischen Features, kombiniert mit der Retro-Optik, sorgen für ein heimeliges Gefühl bei alten JRPG-Hasen, allerdings gelingt es *Lost Sphear* aufgrund all der bewährten Versatzstücke nicht, eine komplett eigene Identität aufzubauen.

Ihr kämpft „nackt" oder an Bord eines der beeindruckenden Vulcosuits. Aber achtet auf die Ladung eures Kampfroboters!

Wenn ihr Monumente errichtet, erhaltet ihr neue Fähigkeiten. Das motiviert dazu, die durchlöcherte Welt wieder ins Lot zu bringen.

Schnee von gestern

Die eingangs erwähnten Verbesserungen im Vergleich zu *I am Setsuna* erschöpfen sich nicht im Kampfsystem, sowohl Setting als auch Musikuntermalung profitieren von erhöhtem Abwechslungsreichtum: Ihr stapft nicht mehr durch eintönige Schneelandschaften, sondern erkundet Wälder, Dungeons und Wüsten. Statt sich auf das Klavier zu konzentrieren, bringt der Komponist Myoshi nun auch andere Instrumente zum Erklingen. Bleibenden Eindruck hinterlassen die Melodien zwar nicht, aber in dieser Hinsicht passt die Musik perfekt zum Rest von *Lost Sphear*. Die Einzelteile fügen sich zu einem stimmigen Ganzen zusammen, das Spielgefühl ist gemütlich und klassisch, in die Annalen der JRPG-Geschichte wird das Werk von Tokyo RPG Factory jedoch aus ebendiesen Gründen nicht eingehen. Doch manchmal ist es ja auch ganz schön, genau zu wissen, was man bekommt.

Katharina Reuß

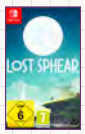
Ihr trefft regelmäßig auf Bosse. Diese lassen besonders wertvolle Erinnerungsfragmente fallen.

MEINUNG
Katharina Reuß

„Besser als der Vorgänger und eine schöne Hommage an alte Zeiten"

Die Schnellspeicherfunktion ist ein wahrer Segen. Auch dass es jetzt Gasthäuser gibt, passt perfekt zum gewollt altmodischen Spielgefühl. *I am Setsuna* empfand ich stellenweise als langweilig und eintönig, *Lost Sphear* hingegen bringt mehr Leben ins Spiel, ohne stressig zu wirken. Als Ausgleich neben anstrengenderen, umfangreicheren Spielen funktioniert *Lost Sphear* toll. Klar, die Optik ist schlicht, aber charmant und passend zum Retro-Flair des ganzen Abenteuers. Genau wie bei *I am Setsuna* werden einige Features nicht besonders gut erklärt und das Item-Management lässt zu wünschen übrig, aber dank der eben erwähnten Schnellspeicherfunktion kann man gefahrlos experimentieren. Sicherlich nicht Rollenspiel des Jahres, dennoch unterhaltsam.

Lost Sphear



Termin: 23. Januar 2018
Hersteller: Square Enix
Entwickler: Tokyo RPG Factory
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 6
Schlicht und charmant und nicht mehr so eintönig wie das verschneite *I am Setsuna*

SOUND 7
Sprache/Text: –/Deutsch
Die verträumten Melodien bleiben nicht hängen, passen aber gut zum Spielgefühl.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Dank klassischem Design gibt es keine Besonderheiten bei der Steuerung.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Mit etwa 20 bis 25 Stunden Spielzeit ist *Lost Sphear* etwas umfangreicher als der Vorgänger *I am Setsuna*. Das Schnellspeichersystem verhindert bei klugem Einsatz, dass ihr beim Bildschirmtod allzu viele Abschnitte wiederholen müsst. Das Wiederherstellen der Welt motiviert zum Sammeln von Erinnerungen.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Kurzweiliges, verbessertes Kampfsystem
- ✚✚ Viele Spezialattacken und Kombos möglich
- ✚✚ Vielfältiges Spiritnit-System
- ✚ Wiederaufbau der Welt motiviert
- ✚ Komfortable Schnellspeichersystem
- ✚ Sympathische Charaktere
- ✚ Mit deutschen Texten
- ✚ Langsam inszenierte, aber ordentliche Story
- ➖ Viele Objekte und Monster wiederverwertet
- ➖ Item-Management unübersichtlich
- ➖➖ Viele, viele Klischees
- ➖➖ Wenig eigenes Profil

WERTUNG/FAZIT

77

„Orientiert sich an Meilensteinen und zeigt deshalb kaum eigenes Profil"

Schick: *Darkest Dungeon* setzt auf technisch simple 2D-Grafik, zaubert mit toller Farbstimmung und detaillierten Figuren aber viel Atmosphäre auf den Schirm.

DARKEST DUNGEON

Rollenspiel Dieser Dungeon Crawler ist der Wahnsinn, die Steuerung gerät stellenweise allerdings zum Albtraum.

Gehen ein alkoholsüchtiger Kopfgeldjäger, ein kleptomanisch veranlagter Paladin, eine Grabräuberin mit Angst im Dunkeln und eine Priesterin im Hungerstreik in einen Dungeon … Was wie der Auftakt zu einem Kalauer klingt, ist die Prämisse von *Darkest Dungeon*. Das Debütwerk des kanadischen Indie-Studios Red Hook Studios wurde 2014 via Kickstarter mit 300.000 Crowdfunding-Dollars finanziert, erschien Anfang 2016 für den PC, ist seit Mitte Januar digital auch für Nintendo Switch zu haben und erhält am 22. März zudem eine Box-Version samt DLCs im Handel.

Keine Stereotypen

Ihr übernehmt als Erbe einen von dunklen Mächten überrannten Familiensitz irgendwo im Nirgendwo und müsst Skelette, Dämonen, Teufelsanbeter sowie Tentakelviecher beseitigen und den Familiennamen reinwaschen … um jeden Preis. Dazu heuert ihr Söldner an, bei denen die eine oder andere Schraube locker ist. Strahlende Helden gibt's in *Darkest Dungeon* nämlich nicht. Stattdessen geben positive und negative Charaktereigenschaften, Stärken und auch Marotten den Figuren mehr Persönlichkeit. Teilweise ergeben sich daraus lediglich typische Rollenspiel-Effekte (mehr oder weniger Schaden in bestimmten Situationen), es wird aber auch kurios: Kleptomanisch veranlagte Kämpfer öffnen beispielsweise Schatztruhen im Alleingang und stecken die Beute selbst ein. Mit Vierergruppen solcher Anti-Helden stürmt ihr Verliese voller Untoter und erkundet schleimige Sümpfe und Grotten. Jeder Dungeon ist ein (mal mehr, mal weniger) verworrenes Netzwerk aus Räumen und Verbindungsgängen, die ihr in stilvoller 2D-Ansicht mit Scherenschnitt-Animationen durchwandert. Eine Kampagne gibt's dabei nicht. Pro Region werden euch zufällig ausgewählte Quests präsentiert, die sich schnell wiederholen. Meist geht's darum, 90 Prozent der Räume zu besuchen, alle Kampfräume zu meistern oder bestimmte Items zu verwenden. Erledigt ihr ausreichend Aufgaben in einem Gebiet, wird ein Bosskampf freigeschaltet. Ist der gemeistert, wiederholt sich das Spiel mit neuen Quests bis zum nächsten Bosskampf. Für abgeschlossene Aufgaben winken Items, mit denen ihr euer Anwesen ausbaut, neue Söldner anheuert oder im Dienst befindliche Kämpfer verbessert.

Burnout

So simpel die Struktur auch sein mag, so spannend sind die Dungeon-Besuche: In den Kerkern plündert ihr Schatzkisten, inspiziert seltsame Altare (mit unterschiedlich gutem Ausgang) und legt euch mit Gegnern an. Die Gefechte von *Darkest Dungeon* laufen rundenbasiert ab und sind recht komplex. Ihr müsst nicht nur die richtigen Fähigkeits-Kombos für eure Truppe bestimmen – auch die Positionierung der Kämpfer spielt eine wichtige Rolle; denn nicht alle Aktionen lassen sich von jedem Platz ausführen. Allerdings nutzt die beste Planung nix, wenn der Wahnsinn um sich greift. Das Team von Red Hook Studios verpasste dem Dungeon-Crawler ordentlich Lovecraft-Flair. Ihr müsst nicht nur die Lebenspunkte, sondern auch den Stress-Level eurer Jungs und Mädels im Blick behalten. Je nachdem, wie gut oder schlecht Kämpfe laufen, ist eure Party nämlich mehr oder weniger gestresst. Bestimmte Attacken tun ein Übriges: Wem ein schleimiges Tentakel

Die Gebäude des Anwesens baut ihr stetig aus und sorgt dadurch beispielsweise für effektiveren Stressabbau … beim nächsten Kneipenbesuch.

Die Bosskämpfe bieten spezielle Mechaniken. Diese Hexe beispielsweise schmeißt regelmäßig einen eurer Anti-Helden in den Kochtopf.

in die Magengrube schlägt, den überkommt verständlicherweise die Angst. Irgendwann hat selbst der stämmigste Waffenmeister die Nase voll. Ist der Stressbalken eines Helden gefüllt, kommt es zur Entscheidung: Mann oder Memme? Entweder verfällt das Opfer dem Wahnsinn oder reißt sich noch mal am Riemen. Das Ergebnis sind zum Beispiel Hoffnungslosigkeit, psychische Leiden wie Paranoia oder ein Anflug von Tapferkeit – allesamt mit entscheidenden Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf.

Flug übers Kuckucksnest

Paranoide Recken wollen sich beispielsweise nicht heilen lassen, weil sie befürchten, in eine Ratte verwandelt zu werden. Gehen Helden aus der Entscheidung für oder wider Wahnsinn geistig gesund hervor, schlagen Helden kräftiger zu und senken den Stresspegel der gesamten Truppe durch gelegentliche Motivationsreden. Genau darin liegt der Reiz: Beim Start eines Dungeons wisst ihr nie, wie der Durchlauf endet. Selbst wenn die ersten Kämpfe bilderbuchmäßig laufen, kann euch eine fiese Attacke im dritten Gefecht aus dem Rhythmus werfen. Wenig später verfällt das erste Teammitglied dem Wahnsinn und zieht den restlichen Trupp durch Weltuntergangsverkündungen langsam, aber sicher mit in den Abgrund. Und früher oder später greift der Wahnsinn um sich. In *Darkest Dungeon* geht es nicht darum, ob Dinge gut oder schlecht laufen. Es geht darum, ob die Lage schon aussichtslos oder nur hundsmiserabel ist. Es geht um die Frage: weitermachen oder aufhören? *Darkest Dungeon* ist ein ständiges Abwägen: Wie viel mutet ihr den armen Seelen noch zu? Wann zieht ihr die Reißleine? Und selbst, wenn ihr einen Auftrag mit Ach und Krach über die Ziellinie rettet, kehrt ihr oft mit einer Gruppe psychischer Wracks zurück, die anschließend in eurem Anwesen durch Besuche im Kloster oder im Bordell wieder aufgepäppelt werden müssen.

Menü-Krampf

Spielerisch ist *Darkest Dungeon* wie für die Switch gemacht. Egal ob lange Spielsitzung oder ein kurzes Häppchen – da ihr recht frei speichern könnt, taugt der Dungeon Crawler auch für ein kurzes Ründchen während täglicher Fahrten mit Bus und Bahn. Allerdings merkt man vor allem den mitunter kleinteiligen Menüs deutlich die PC-Herkunft an. Um Equipment auszutauschen, müsst ihr beispielsweise mehrere Fenster gleichzeitig über die Schultertasten jonglieren. Nach einiger Eingewöhnungszeit gehen die Kerker-Touren zwar flott von der Hand, stellt euch für die ersten Stunden jedoch auf einige K(r)ämpfe mit der Steuerung ein. Im Handheld-Modus relativiert sich diese Beschwerde übrigens etwas – *Darkest Dungeon* bietet nämlich auch Touch-Steuerung. Die Touch-Bedienung vereinfacht viele Eingaben, gestaltet sich aufgrund der teilweise kleinen Icons aber auch etwas fummelig. Apropos klein: Die Schriftgröße im Handheld-Modus ist nichts für Spieler mit schwachen Augen. Trotz dieser kleineren Probleme ist *Darkest Dungeon* auch auf Nintendo Switch ein echtes Highlight für alle Taktik-Fans mit ausreichend Frustresistenz. **David Bergmann**

Der erste DLC „The Crimson Court" erweitert das Spiel um ein komplett neues Dungeon-Gebiet.

MEINUNG
David Bergmann

„Düster, brutal, böse – ein packendes Erlebnis, leider mit garstiger Steuerung."

Darkest Dungeon zu spielen, heißt für mich: Fingernägelkauen. Selten habe ich in rundenbasierten Kämpfen derart mitgefiebert. Es ist eines der Spiele, bei denen ich instinktiv Angriffe mit extra kräftigem Tastendruck auslöse – in der Hoffnung, am anderen Ende kommt dann so auch mehr Schaden heraus. Dass die Kämpfe jederzeit kippen können, sorgt für viel Spannung. Gelingt dem angeschlagenen Paladin der entscheidende Treffer, der den wenig rühmlichen Durchlauf noch zum erfolgreichen Ende bringt? Dass eine nennenswerte Handlung fehlt, stört dabei nicht. Dass die Steuerung den Stresspegel vor allem in den ersten Stunden unnötig in die Höhe steigen lässt, hätte nicht sein müssen. Trotzdem: Endlich sind Busfahrten mal wieder richtig spannend!

Darkest Dungeon

Termin: 18. Januar 2018 (digital)
Hersteller: Red Hook Studios
Entwickler: Red Hook Studios
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: 22,99 Euro (digital)

GRAFIK 8
Die schlichte 2D-Optik mit Scherenschnitt-Animationen haut technisch niemanden vom Hocker. Dafür fängt sie die düstere Atmosphäre vor allem mit ihrer Farbstimmung famos ein und läuft durchweg flüssig.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Ein ruhiger Soundtrack und stimmig-gruselige Efekte von Knochenknacken bis Türquietschen ergeben eine tolle Atmosphäre. Die Krönung ist jedoch der (nur englische) Off-Sprecher mit einer Tonlage irgendwo zwischen Liam Neeson und Morgen Freeman.

STEUERUNG 6
Unterstützt: Pro Controller, Touchscreen
Die PC-Herkunft merkt man den eindeutig für eine Maus gedachten Menüs an allen Ecken an. Nach einiger Eingewöhnungszeit geht die Bedienung – erst recht mit Touch-Steuerung – zwar gut von der Hand, mehr Gamepad-Freundlichkeit wäre jedoch wünschenswert gewesen.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Das Spiel beschäftigt euch selbst im ersten Durchgang mühelos mehrere Wochen. Durch die Zufallsfaktoren ist reichlich Wiederspielwert geboten.

PRO / CONTRA
- ++ Herrlich düstere Lovecraft-Atmosphäre
- ++ Charaktereigenschaften sorgen für Spannung
- + Sensationeller Sprecher, tolle Soundkulisse
- + Kämpfe mit hoher taktischer Tiefe
- − Kaum Abwechslung bei den Aufgaben
- − Der Zufallsfaktor kann frustrieren
- − Bosskämpfe bestimmt durch Trial & Error
- −− Anstrengende Gamepad-Steuerung

WERTUNG/FAZIT

81

„Tolles, sehr atmosphärisches Taktik-RPG für Hartgesottene mit ausreichend Ausdauer."

NACHSPIEL

Spielspaß über den Release hinaus: Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

Beat 'em Up Nintendos kreativer Prügelspaß für Switch hat in den letzten Monaten ordentlich inhaltlichen Nachschub erhalten. Wir sind erneut in den Ring gestiegen und ziehen Bilanz.

Neben *Splatoon 2* ist *ARMS* das zweite Spiel von Nintendo, das seit Release regelmäßig mit kostenlosen neuen Inhalts-Updates versorgt wird, um den Prügelspaß frisch zu halten. Oder viel eher versorgt wurde, denn mit der Veröffentlichung des 5.0- und 5.1-Updates im Dezember und Januar erschienen die letzten Inhalts-Updates, fortan soll es laut Entwicklern nur noch Balancing-Patches geben. Mit den bisher veröffentlichten Updates wurde *ARMS* allerdings bereits substanziell erweitert im Vergleich zur Launch-Version, unter anderem wurde die Zahl der Kämpfer und Arenen um die Hälfte erhöht (also je von 10 auf 15), es wurden zwei neue Spielmodi hinzugefügt, 12 neue ARMS ergänzt und einiges mehr. Im Folgenden gehen wir auf die zentralen Neuerungen ein und verraten euch, ob Nintendos kreativer Prügler noch spaßiger geworden ist seit der Veröffentlichung im Juni 2017.

Mehr Kämpfer, mehr Spaß

Für mehr Abwechslung und Langzeitmotivation sorgen die fünf neuen, erneut sehr markanten und klasse designten Kämpfer. Wobei streng genommen nur drei wirklich völlig neu sind. Mit Max Brass wurde nämlich der einstige Champion des Grand-Prix-Modus spielbar gemacht und hinter Springtron verbirgt sich eine Roboter-Variante von Springman, der sich sogar die freigeschalteten ARMS mit seinem Ebenbild teilt. Dafür setzt der Robokämpfer auf eine einzigartige Spezialfähigkeit, mit der er eine Energiewelle aussenden kann, die wie ein EMP die ARMS anderer Kämpfer in der näheren Umgebung für kurze Zeit außer Gefecht setzt. Besonders spannend sind aber die drei völlig frischen Fighter Lola Pop, Misango und Dr. Coyle. Die clownartige Lola Pop besitzt die Fähigkeit, sich kurzfristig wie ein Ballon aufzublasen, wodurch sie im Sprung blitzschnell wieder zu Boden hüpfen oder aus einem Block heraus wegspringen kann. Das macht sie zu einer sehr flinken Kombattantin ähnlich wie Ribbon Girl. Der lateinamerikanische Kämpfer Misango ist hingegen sehr flexibel einsetzbar, da er sich dank eines Geisterkompagnons, den er als Maske aufsetzen kann, in verschiedene Zustände versetzen kann. Ist der Geist blau, agiert Misango schneller, schlägt aber schwächer zu, der rote Modus ist im Grunde das Gegenteil und wenn Misango eine gelbe Geistermaske trägt, lädt sich seine Spezialleiste schneller auf und er erhält Vorteile während der Spezialattacke. Als letzter Neuzugang gesellte sich die fiese Wissenschaftlerin Dr. Coyle zum Roster. Sie kann in der Luft schweben, sich kurzzeitig unsichtbar machen und wenn sie eine aufgeladene Attacke benutzt, wächst ihr ein dritter Arm für diesen Angriff. Mit ihrem Erscheinen wurde zudem das Ende im Grand-Prix-Modus auf den höchsten beiden Stufen abgeändert. Das nun 15 Mitglieder starke Kämpfer-Repertoire bietet für jeden Geschmack mehrere geeignete Kan-

DIE NEUEN KÄMPFER VORGESTELLT

Zu den bisherigen zehn Kombattanten haben sich seit Launch nun fünf weitere dazugesellt. Wir stellen sie ganz kurz vor:

Zu den Neuerungen seit Release zählt unter anderem das „Hedlok-Handgemenge“. In diesem Modus wird eine Kapsel in der Arena platziert (linkes Bild), in der sich eine Hedlok-Maske befindet. Schnappt ihr euch das gute Stück, erhaltet ihr kurzzeitig Zugriff auf vier zusätzliche Arme (Bild rechts). Doch das macht euch auch zur Zielscheibe für alle.

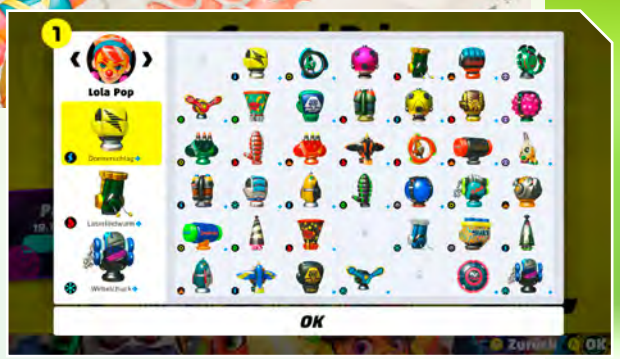
didaten, wobei online trotz vieler Balancing-Patches klare Favoriten auszumachen sind.

Lieber ARMS ran als arm dran

Mit jeder der neuen Figuren (abzüglich Springtron) wurden auch jeweils drei neue ARMS ins Spiel integriert. Einige davon sind Abwandlungen bereits bestehender Stereotypen wie etwa der Bomber-Boxhandschuh, der aufgeladen bei Kontakt explodiert oder der neue Retour-Schild, mit dem man durch gutes Timing gegnerische Schläge reflektieren kann. Einige der neuen Waffen sind jedoch völlig neuartig und bieten entsprechend bisher nicht dagewesene Taktiken. Mit dem Funchuck und dem Wirbelchuck haben es zum Beispiel Nunchuck-Waffen ins Spiel geschafft, die sich abhängig davon, ob sie in der Luft oder am Boden genutzt werden, anders um die eigene Achse drehen. Die Maulsperre fungiert zunächst wie ein gewöhnlicher Boxhandschuh der schweren Gewichtskategorie, im aufgeladenen Modus verschießt sie aber zusätzlich zum ausgeführten Schlag noch ein Projektil. Der sehr leichte und flinke Ornitox fliegt derweil schneller als andere ARMS und vergiftet den Gegner bei einem aufgeladenen Treffer. Ebenfalls giftig ist der Skorpio, der wie ein Skorpion aussieht und sich auf halber Strecke von der Feder des

Im Party Crash tummelt ihr euch zusammen mit anderen Spielern in einer Lobby und bestreitet dann per Zufall einen der vielen Spielmodi. Jede Viertelstunde wird eine Bonuszeit mit Sonderregeln und einem Punktemultiplikator eingeläutet.

Misango (hinten) und Lola Pop (vorne) sind zwei der fünf nachträglich hinzugefügten Charaktere.



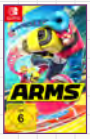
Bis zu 42 verschiedene ARMS könnt ihr mit jeder Spielfigur freischalten und einmalig upgraden. Hier ist für jeden Geschmack etwas dabei.

MEINUNG
Viktor Eippert

„*ARMS* begeistert mich gerade wegen seines simplen, aber cleveren Grundkonzepts."

ARMS hebt sich deutlich von den meisten Prügelspielen ab, da es hier nicht darum geht, sich coole Combos einzuprägen und diese perfekt auszuführen. Das überschaubare Move-Set in *ARMS* sorgt dafür, dass die Wahl und Nutzung der verschiedenen ARMS sowie die optimale Nutzung des Stellungsspiels und der Arena in den Vordergrund treten. Und genau deswegen macht Nintendos Prügler auch so viel Spaß, da die Matches ordentlich Abwechslung bieten und man nicht ständig die immer gleichen (da faktisch besten) Kämpfer antrifft. Dabei bietet *ARMS* mit dem spaßigen Standardkampf ebenso etwas für Gelegenheitsspieler wie für Genre-Enthusiasten, die sich in der Online-Liga hochkämpfen können.

ARMS



Termin: 16. Juni 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 8
Bunt, stilistisch einzigartig und ungemein rund – technisch ähnlich gelungen wie *Splatoon 2* und *Mario Kart 8*.

SOUND 8
Sprache/Text: -/Deutsch
Einprägsame, Ohrwurm-verdächtige, fröhliche Feelgood-Melodien und gut gelungene Soundeffekte.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro Controller, HD Rumble
Die Single-Joy-Con-Variante sorgt für ordentlich Fingerschmerzen, mit beiden Joy-Cons funktioniert's hingegen klasse. Wer die volle Präzision will, greift aber zum Grip oder idealerweise zum Pro Controller. Die Buttons können frei belegt werden.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (7 Stufen)
Tatsächlich machen die kunterbunten *ARMS*-Prügeleien auch alleine jede Menge Spaß, zumal die Gegner-KI auf den höheren Stufen überraschend smart agiert. Allerdings ist der Umfang für Solisten relativ beschränkt.

MEHRSPIELER 9
Spieler online: 2-4 **Spieler offline:** 2-4
Im Mehrspielermodus spielt *ARMS* – wie erwartet – seine Trümpfe voll aus. Vor allem die regelmäßigen Party Crashes sorgen für viel unbeschwerten Spaß.

PRO / CONTRA
- ✚ Kreatives, neuartiges Spielprinzip
- ✚ Sehr unterschiedliche Kämpfer
- ✚ Umfangreiches „Waffen"-Arsenal
- ✚ Sehr sympathischer, bunter Grafikstil
- ✚ Spaßiger Party-Crash-Modus
- ➖ Unnötige Glück-basierte Items
- ➖ Keine Item-Deaktivierung im Online-Multiplayer
- ➖ Balancing-Probleme, vor allem ab drei Spielern

WERTUNG/FAZIT

„Dank der vielen Updates inzwischen ein wirklich rundes Spaß-Paket."

84

Der neue Robo-Kämpfer Springtron kann mit einer Spezialfähigkeit die ARMS anderer Kämpfer auf kurze Distanz deaktivieren.

Armes eures Kämpfers löst, um das letzte Stück am Boden zum Gegner zu laufen. Wer diese Waffe gut beherrscht, kann seine Gegenspieler damit reichlich verwirren.

Ab geht die Party!

Die größte Verbesserung abseits der neuen Kämpfer, ARMS und Arenen ist der „Party Crash"-Modus, der an die Splatfeste aus *Splatoon 2* erinnert und im Endeffekt eine aufgemotzte Variante des Standardkampfes ist. So ein Party Crash findet etwa ein Mal im Monat ein komplettes Wochenende lang statt und stellt den Wettstreit zweier Kämpfer in den Mittelpunkt – im Januar etwa Lola Pop und Misango. Wie im Standardkampf tretet ihr alleine oder mit einem lokalen Mitspieler einer Lobby bei und tretet dann per Zufall in den verschiedenen Kampfmodi (1vs1, 2vs2, Jeder gegen jeden usw.) gegen andere Spieler aus der Lobby an. Während eines Party Crashs sammelt ihr aber für jeden Kampf Punkte, wobei ihr für bestimmte Voraussetzungen saftige Multiplikatoren erhaltet. Wenn ihr einen der beiden Hauptkämpfer eines Party Crashs nutzt, winken bereits doppelte Punkte. Für die Nutzung mindestens einer der vorgegebenen Waffen (wechseln alle 15 Minuten) wird abermals verdoppelt. Am meisten könnt ihr in den letzten 15 Minuten einer vollen Stunde abkassieren, denn dann wird eine Bonuszeit ausgerufen, während der interessante Spezialregeln gelten – etwa, dass man nach nur einem einzigen Treffer k. o. geht. Durch die stetig wechselnden Gegebenheiten und die Sonderregeln der Bonuszeiten bleibt der Party Crash abwechslungsreich und motivierend. Außerdem winken am Ende verschiedene Belohnungen, je nachdem, welche Stufe ihr mit den gesammelten Punkten im Party Crash erreicht habt. Neben einem dicken Batzen Spielgeld gibt es ein paar der neuen Buttons. Diese sind vergleichbar mit Achievements, schließlich verdient ihr sie euch ansonsten für das Erreichen bestimmter Meilensteine wie 500 gesammelten ARMS, 1.000 ausgeführten Schlägen oder Ähnlichem. Euren liebsten Button könnt ihr außerdem ausrüsten, damit er fortan neben eurem Charakter-Porträt angezeigt wird.

Neben den klassischen Kampf-Modi könnt ihr euch auch im Volleyball, Basketball und anderen Beschäftigungen mit anderen Spielern oder CPU-Gegnern messen.

Noch besser als zum Start

Übrigens kommt im Party Crash (aber auch abseits davon) die neue Kampf-Variante „Hedlok-Handgemenge" zum Einsatz. Darin könnt ihr kurzzeitig die Hedlok-Maske und somit sechs Arme gleichzeitig benutzen. Doch die Kontrahenten können euch die Maske wieder abluchsen, weshalb der Träger sofort zur Zielscheibe wird. Entsprechend macht das Hedlok-Handgemenge am meisten Spaß mit drei oder vier Spielern, aber auch zu zweit ist es eine nette Abwechslung zu gewöhnlichen Auseinandersetzungen. Darüber hinaus wurden viele kleine, aber feine Ergänzungen in den letzten Monaten getätigt. So könnt ihr nun die Buttons der Steuerung frei belegen, es wurden weitere Trainings-Lektionen für Einsteiger hinzugefügt, ihr könnt eine Statistik zu eurem bisherigen Spielverlauf einsehen, ein Turnier-Modus und eine Galerie wurden eingebaut und ihr könnt euch Wiederholungen eurer letzten Kämpfe ansehen. Durch die zahlreichen Updates konnte Nintendo den zum Launch noch eher mageren Umfang ordentlich ausbauen, weshalb *ARMS* in seiner jetzigen Fassung sogar noch mehr Spaß macht. Deshalb erhöhen wir unsere ursprüngliche Wertung von 82 Punkten auf 84 Punkte.

Viktor Eippert

POKÉMON TEKKEN DX BATTLE PACK RUNDE 1

Switch

Beat 'em Up Der erste Teil des Season Pass wartet mit einem neuen Kämpfer, zwei neuen Helfern und weiteren Gimmicks auf.

Wer gedacht hat, dass der ohnehin ordentliche Umfang von *Pokémon Tekken DX* nicht mehr größer wird, hat sich geirrt: Nintendo veröffentlicht tatsächlich einen Season Pass für das Kampfspiel mit den weltbekannten Taschenmonstern. Das Zusatzpaket für rund 15 Euro wird in zwei sogenannten Runden veröffentlicht. Die erste Runde ist seit Ende Januar verfügbar und beinhaltet als neuen Kämpfer Durengard, ein neues Helfer-Pokémon-Set (bestehend aus Mega-Rayquaza sowie Mimigma), außerdem neue Titel, Avatar-Items und ein neues Outfit für Coach Nia. Weitere Inhalte erscheinen mit Runde zwei am 23. März, dann gibt es Turtok als Kämpfer, Mew und Celebi als Helfer sowie weitere kosmetische Gimmicks.

Durengard und Konsorten

Durengard kämpft je nach Situation in seiner Form als Königsschild (Verteidigung) oder Zornklinge (Angriff). Das Stahl/Geist-Pokémon wechselt automatisch zwischen diesen beiden Formen. Sein Limitschlag ist Schattenherrscher-Hieb, ein mächtiger Angriff, der die ganze Kampfarena einnimmt und ordentlich Schaden anrichtet; sogar dann, wenn Durengard noch keine sonderlich stark verbesserten Stats aufweisen kann. Der Helfer Mega-Rayquaza braucht die Resonanzleiste ein Stück weit auf, um einen unmittelbaren Schuss-Angriff zu starten, den ihr nur einmal pro Runde einsetzen könnt. Mimigma hingegen greift nahe gelegene Gegner an und senkt deren Statuswerte, zudem ist dessen Vorbereitungszeit kürzer und vor allem: Es verbraucht im Gegensatz zu Mega-Rayquaza keine Resonanz. Neue Titel sind „Durengard-Fan", „Übung macht den Meister", „Himmelhoch" sowie „kleiner Schlingel" – diese bringen euch natürlich keine Vorteile im Kampf, genauso wie die neuen Avatar-Accessoires und das neue Outfit für Nia.

Die erste Runde des *Pokémon Tekken DX: Battle Pack* ist ganz nett und es ist schön, dass das Kampfspiel auch einige Zeit nach Release noch neue Inhalte spendiert bekommt, rund 15 Euro sind aber recht viel für das Gebotene. Die Inhalte des *Battle Pack* sind absolut nicht notwendig, um das Spiel zu genießen und Spaß zu haben, auch sorgen sie nicht für mehr Spielspaß oder ganz neue Spielelemente. Eher ist der Season Pass etwas für beinharte Fans der beinhalteten Kämpfer-Pokémon sowie große *Pokémon Tekken DX*-Fans, die jeden noch so kleinen Inhalt des Spiels haben wollen. Alle anderen können getrost darauf verzichten.

Johannes Gehrling

Je nach Form (Königsschild oder Zornklinge) glänzt der neue Kämpfer Durengard durch Angriffskraft oder Verteidigung.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Der Mehrwert hält sich zwar in Grenzen, dafür verpasst man aber auch nichts."

Dass Nintendo mit der Switch mittlerweile ein doch recht großer Fan von Erweiterungspässen und neuen Inhalten über einen längeren Zeitraum hinweg ist, wissen wir schon seit einer Weile. Diese neue Firmenpolitik macht auch nicht vor den Taschenmonstern und *Pokémon Tekken DX* halt. Grundsätzlich bin ich ein Freund von optionalen Inhalten, DLCs und Erweiterungspässen, wenn der Preis stimmt und die zusätzlichen Inhalte wirklichen Mehrwert bringen. Letzteres ist beim *Battle Pack* nur bedingt der Fall. Das Spiel ist auch ohne Durengard, Turtok, die neuen Helfer-Teams und die restlichen Gimmicks genauso gut. Das ist aber gleichzeitig auch ein Vorteil: Wer nicht bereit ist, noch mal extra rund 15 Euro in das *Battle Pack* zu investieren, verpasst auch absolut nichts.

Pokémon Tekken DX: Battle Pack Runde 1

Termin: 31. Januar 2018
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Bandai Namco
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 14,99 Euro

PREIS/LEISTUNG 6
Faktisch rund 7,50 Euro für einen neuen Kämpfer, neue Helfer und Gimmicks sind schon echt happig.

PRO / CONTRA
- ✚ Noch mehr Kämpfer und Helfer
- ✚ Durengard ist vergleichsweise stark
- ✖ Rein kosmetische Inhalte sind überflüssig
- ✖ Inhalte der Runden nicht einzeln erhältlich

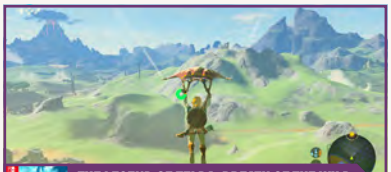
WERTUNG/FAZIT

60

„Neue Inhalte für Hardcore-Fans. Seid ihr keiner, braucht ihr den Season Pass nicht."

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

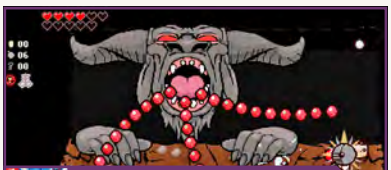
ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo
Einechtes Meisterwerk, das spielerische Freiheit und Kreativität enorm groß schreibt.

- **Cave Story+** Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nicalis/Headup Games
- **L.A. Noire** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Rockstar
- **Lego City Undercover** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Skylanders Imaginators** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Activision
- **One Piece: Unlimited World Red – Deluxe Edition** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Lego Worlds** Spielspaß: 64 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

ACTION



THE BINDING OF ISAAC: AFTERBIRTH+
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Headup Games
Motivierend, umfangreich und abwechslungsreich: eine grandiose Indie-Perle.

- **Lego Marvel Super Heroes 2** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Sine Mora EX** Spielspaß: 80 % | Hersteller: THQ Nordic
- **Fire Emblem Warriors** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Dragon Ball Xenoverse 2** Spielspaß: 77 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Super Bomberman R** Spielspaß: 69 % | Hersteller: Konami
- **The Lego Ninjago Movie Videogame** Spielspaß: 66 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Fate/Extella: The Umbral Star** Spielspaß: 62 % | Hersteller: Marvelous
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

ADVENTURE

MINECRAFT: NINTENDO SWITCH EDITION
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Mojang
Das weltweite Klötzchen-Phänomen wahlweise unterwegs oder am TV dank der Switch.

- **Batman: The Telltale Series – Staffel 1** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Telltale Games
- **Minecraft: Story Mode** Spielspaß: 68 % | Hersteller: Telltale Games
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

GESCHICKLICHKEIT

SNIPPERCLIPS PLUS
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
Richtig spaßiges, sehr charmantes Puzzlespiel, das vor allem im Mehrspieler brilliert.

- **Puyo Puyo Tetris** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Deep Silver
- **Just Dance 2017** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Ubisoft
- **1-2-Switch** Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo
- **Schlag den Star – Das Spiel** Spielspaß: 68 % | Hersteller: Nintendo/bitComposer

JUMP & RUN

RAYMAN LEGENDS: DEFINITIVE EDITION
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Ubisoft
Herausragender Hüpfspielspaß, der zur absoluten Topriege der 2D-Jump&Runs gehört.

- **Super Mario Odyssey** Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Sonic Forces** Spielspaß: 62 % | Hersteller: Sega
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

BEAT 'EM UP

ARMS
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
Sehr kreatives Prügelspiel mit einprägsamen Charakteren und Ohrwurm-Musik.

- **Pokémon Tekken DX** Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo
- **Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers** Spielspaß: 70 % | Hersteller: Nintendo/Capcom
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

SHOOTER

SPLATOON 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo
Wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für alle Altersklassen.

- **Doom** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Bethesda
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

ROLLENSPIEL

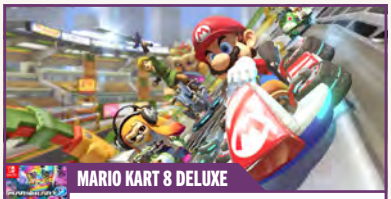
XENOBLADE CHRONICLES 2
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
Ein gigantisches und vielschichtiges Rollenspiel für anspruchsvolle Abenteurer.

- **The Elder Scrolls 5: Skyrim** Spielspaß: 84 % | Hersteller: Bethesda
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

LEGO MARVEL SUPER HEROES 2

Hier erwartet euch eines der besseren *Lego*-Abenteuer, das vor allem Marvel-Fans entzückt. Spielmechanisch braucht ihr aber keine großen Neuerungen zu erwarten.

RENNSPIEL



MARIO KART 8 DELUXE

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspieler sorgt.

- **Gear Club Unlimited**
  Spielspaß: 75 % | Hersteller: Microids
- **Cars 3: Driven to Win**
  Spielspaß: 73 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **-**
  Spielspaß: - % | Hersteller: -
- **-**
  Spielspaß: - % | Hersteller: -

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Spielspaß: 90 % | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten der Switch zählt.

- **Rocket League**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Psyonix
- **FIFA 18**
  Spielspaß: 77 % | Hersteller: Electronic Arts
- **WWE 2K18**
  Spielspaß: 33 % | Hersteller: 2K Games
- **-**
  Spielspaß: - % | Hersteller: -

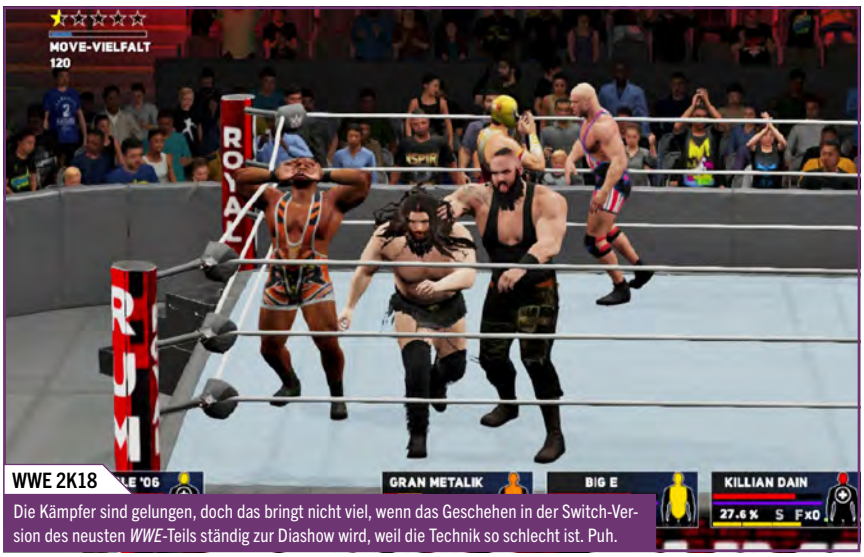
STRATEGIE & SIMULATION

MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE

Spielspaß: 85 % | Hersteller: Ubisoft

Verrückter Mix aus *XCOM*-Strategie, Mario-Abenteuer und Rabbids-Wahnsinn.

- **Disgaea 5 Complete**
  Spielspaß: 82 % | Hersteller: NIS America
- **Has-been Heroes**
  Spielspaß: 74 % | Hersteller: Gametrust
- **Landwirtschafts-Simulator: Nintendo Switch Edition**
  Spielspaß: 74 % | Hersteller: Astragon Software
- **-**
  Spielspaß: - % | Hersteller: -



WWE 2K18

Die Kämpfer sind gelungen, doch das bringt nicht viel, wenn das Geschehen in der Switch-Version des neusten *WWE*-Teils ständig zur Diashow wird, weil die Technik so schlecht ist. Puh.

Die aktuell 25 besten Titel für Wii U

- **Assassin's Creed 3**
  Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Ubisoft
- **Assassin's Creed 4: Black Flag**
  Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Ubisoft
- **Batman: Arkham City Armoured Edition**
  Test (01/13): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Bayonetta**
  Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo
- **Bayonetta 2**
  Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo
- **Call of Duty: Black Ops 2**
  Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision
- **Call of Duty Ghosts**
  Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision
- **Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut**
  Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix
- **Donkey Kong Country: Tropical Freeze**
  Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo
- **Mario Kart 8**
  Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo
- **Mass Effect 3: Special Edition**
  Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Electronic Arts
- **NBA 2K13**
  Test (03/13): 89 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: 2K Games
- **Need for Speed: Most Wanted**
  Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Electronic Arts
- **New Super Mario Bros. U**
  Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo
- **Paper Mario: Color Splash**
  Test (11/16): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo
- **Pikmin 3**
  Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Legends**
  Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft
- **Splatoon**
  Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo
- **Super Mario 3D World**
  Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo
- **Super Smash Bros. für Wii U**
  Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**
  Test (04/17): 93 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: The Wind Waker HD**
  Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Twilight Princess HD**
  Test (04/16): 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo
- **Tekken Tag Tournament 2**
  Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Bandai Namco
- **Xenoblade Chronicles X**
  Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Willkommen bei den digitalen Highlights auf der Switch: Viele der besten Spiele für Switch sind ausschließlich im eShop erhältlich. Und hier sind sie aufgelistet!

ACTION

GRACEFUL EXPLOSION MACHINE

Spielspaß: 8 | Hersteller: Vertex Pop Inc.

Intensiver, effektvoller Arcade-Shooter mit einzigartigem Look und toller Musik.

- **Azure Striker Gunvolt: Striker Pack** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Battle Chef Brigade** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Cartoon Network
- **Retro City Rampage DX** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Slime-san** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Gonner** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **ACA Neogeo Shock Troopers** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Hamster
- **Enter the Gungeon** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Devolver Digital
- **RIVE: Ultimate Edition** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Two Tribes
- **Blaster Master Zero** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Inti Creates
- **Mr. Shifty** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Tiny Build Games
- **Wonder Boy: The Dragon's Trap** – Spielspaß: 7 | Hersteller: DotEmu
- **ACA Neogeo Metal Slug 3** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Hamster
- **Rocket Fist** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Bitten Toast Games
- **Flip Wars** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

STEAMWORLD DIG 2

Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form

Hochmotivierender Buddel-Plattformer, der seinen Vorgänger um Längen schlägt.

- **Resident Evil Revelations 2** – Spielspaß: 8 | Hers teller: Capcom
- **Axiom Verge** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Thomas Happ Games
- **Severed** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Phantom Trigger** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Tiny Build Games

GESCHICKLICHKEIT

THUMPER

Spielspaß: 9 | Hersteller: Drool

Bockschwerer, sehr ungewöhnlicher Rhythmustrip mit bedrückender Atmosphäre.

- **Sonic Mania** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Overcooked: Special Edition** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Team 17
- **Death Squared** – Spielspaß: 8 | Hersteller: SMG Studio
- **Snake Pass** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Sumo Digital
- **Namco Museum** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Bandai Namco
- **Tumbleseed** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Aeiowu
- **Picross S** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Jupiter
- **Ultra Hyperball** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Springloaded
- \- – Spielspaß: - | Hersteller: -

JUMP & RUN

SHOVEL KNIGHT: TREASURE TROVE

Spielspaß: 9 | Hersteller: Yacht Club Games

Nicht nur für Retro-Fans: das *Shovel Knight*-Gesamtpaket bietet für jeden etwas!

- **Shantae: Half-Genie Hero** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Mighty Gunvolt Burst** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **The End Is Nigh** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nicalis
- **Yooka-Laylee** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Team 17/Playtonic
- **Arcade Archives Mario Bros.** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Hamster
- **League of Evil** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Ratalaika Games
- \- – Spielspaß: - | Hersteller: -
- \- – Spielspaß: - | Hersteller: -
- \- – Spielspaß: - | Hersteller: -

ADVENTURE

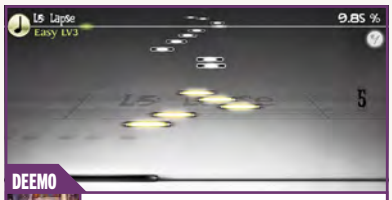
THIMBLEWEED PARK

Spielspaß: 8 | Hersteller: Terrible Toybox

Ein gutes Retro-Adventure von Altmeister Gilbert – besonders toll für Oldschool-Fans.

- **Kamiko** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
- **The Count Lucanor** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Merge Games
- **Oxenfree** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Night School
- **Little Dew 2+** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Ludosity

MUSIKSPIEL



DEEMO

Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works

Spielspaß für alle Musikfreunde, die Lust auf ein bisschen Herzschmerz haben.

- **VOEZ** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
- **Floor Kids** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Merj Media
- \- – Spielspaß: - | Hersteller: -
- \- – Spielspaß: - | Hersteller: -

ROLLENSPIEL

I AM SETSUNA

Spielspaß: 7 | Hersteller: Square Enix

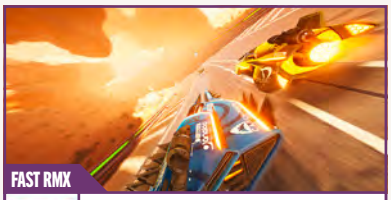
Eine Liebeserklärung an RPGs der Vergangenheit mit wenig eigenen neuen Ideen.

- **Nine Parchments** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Frozenbyte
- **Cat Quest** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Pqube
- \- – Spielspaß: - | Hersteller: -
- \- – Spielspaß: - | Hersteller: -

YOOKA-LAYLEE

Mit *Yooka-Laylee* wandeln die Entwickler bei Playtonic auf den Spuren der N64-Hit-Reihe *Banjo-Kazooie*. Spitzenklasse ist der Nostalgietrip zwar nicht geworden, Liebhaber klassischer Hüpfer kommen aber auf ihre Kosten.

RENNSPIEL



FAST RMX

Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

Bleifuß habt ihr? Willen aus Stahl auch? Dann holt euch *Fast RMX*!

Riptide GP Renegade
Spielspaß: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Spielspaß: 7 | Hersteller: Vector Unit

Vroom in the Nightsky
Spielspaß: 3 | Hersteller: Poisoft

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

SPORTSPIEL

GOLFSTORY

Spielspaß: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Ebenso sympathischer wie witziger Mix aus Golf-Spiel und 2D-Rollenspiel.

Infinite Minigolf
Spielspaß: 8 | Hersteller: Zen Studios

NBA Playgrounds – Enhanced Edition
Spielspaß: 6 | Hersteller: Saber Interactive

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

SIMULATION

STARDEW VALLEY

Spielspaß: 9 | Hersteller: Chucklefish

Vergesst euren echten Job und werdet lieber virtueller Farmer in Stardew Valley.

Human Resource Machine
Spielspaß: 8 | Hersteller: Tomorrow Corporation

Qbics Paint
Spielspaß: 7 | Hersteller: Abylight

Little Inferno
Spielspaß: 6 | Hersteller: Tomorrow Corporation

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

STRATEGIE

WORLD OF GOO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Tomorrow Corp.

Ein absoluter Indie-Klassiker, der auch auf der Switch zum guten Ton gehört.

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form

Ironcast
Spielspaß: 8 | Hersteller: Ripstone

New Frontier Days: Founding Pioneers
Spielspaß: 5 | Hersteller: Arc System Works

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

RETRORÄTSELN

***Hexen* aus der letzten Ausgabe ist ein obskures Spiel, aber auch dafür haben wir ein Dutzend korrekter Antworten erhalten.**

Hexen war ein tolles Spiel – mit drei Freunden zusammen haben wir ganze Tage vor dem Bildschirm verbracht. Der Titel, nach dem wir jetzt suchen, war dagegen eine reine Single-Player-Nummer. Das RPG erschien gegen Ende der 90er-Jahre, ebenfalls auf dem N64. Interessant war dabei neben seinem ungewöhnlichen Level-up-System auch die Tatsache, dass unser Rollenspiel weltweit drei unterschiedliche Publisher besaß. Übrigens: Der Komponist unseres Retrorätsels hat auch einmal die Musik für einen *Mario*-Titel entworfen – und zwar für einen ganz besonderen, der einst bittere Rivalen zu Freunden gemacht hat.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: **redaktion.benj@minkegel.de**

SUPER EFFECTIVE

***Bayonetta* ist an sich schon ein richtiger Brocken. Noch wesentlich mehr Zeit könnt ihr mit der charmanten Hexe aber verbringen, wenn ihr einige Goodies im Spiel freischalten wollt.**

Wenn ihr *Bayonetta* zum ersten Mal komplett durchspielt, werdet ihr für eure Leistung mit einer Artwork-Galerie belohnt – hier dürft ihr über allerlei tolle (bewegte) Bilder zu dem Action-Highlight staunen. Schafft ihr danach auch noch den (gleichzeitig freigespielten) schweren Modus, könnt ihr euren himmlischen Gegnern in folgenden Runden mit unendlich langen Spezialkombos einheizen. Wer im normalen Modus außerdem noch einen Gesamt-Platin-Rang bewältigt (Glückwunsch!) darf ab sofort mit Jeanne als spielbarem Charakter an den Start. Und den mächtigen, sehr unterhaltsamen Armreif der Zeit gibt es als Geschenk für alle *Bayonetta*-Veteranen, die das Spiel auf dem normalen Modus in unter drei Stunden abfertigen. Guckt mal bei Rodin im Laden!

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION & ACTION-ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
Genauso gut wie immer, daber aber noch besser als jemals zuvor: ein Meisterwerk!

- **Metroid: Samus Returns** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Resident Evil Revelations** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom
- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami
- **Star Fox 64 3D** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **Kid Icarus: Uprising** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Skylanders Giants** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision
- **Lego City Undercover: The Chase Begins** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Bros. Ent.
- **Ace Combat Assault Horizon Legacy+** – Spielspaß: 79 % | Hersteller: Bandai Namco

ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel!

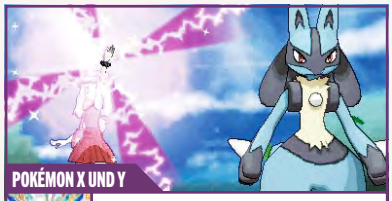
- **Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und die Maske der Wunder** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Zero Escape: Virtue's Last Reward** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games
- **Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion 2** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Super Pokémon Rumble** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Konami
- **Layton's Mystery Journey: Katrielle und die …** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Hey! Pikmin** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR NINTENDO 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe.

- **Super Street Fighter IV 3D Edition** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom
- **Dead or Alive: Dimensions** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei
- **Tekken 3D Prime Edition** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Dragon Ball Z: Extreme Butoden** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Bandai Namco

ROLLENSPIEL



POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo
Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu sehr guten *Pokémon*-Spielen!

- **Dragon Quest VIII: Die Reise des verw. Königs** – Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan** – Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America
- **Pokémon Ultrasonne & Ultramond** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch** – Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
- **Bravely Default** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Persona Q: Shadow of the Labyrinth** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Shin Megami Tensei 4 Apocalypse** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Bravely Second End Layer** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch 2: Geistige Geister** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Mario & Luigi: Paper Jam Bros.** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Fantasy Life** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Square Enix

GESCHICKLICHKEIT

PICROSS 3D: ROUND 2
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
Eine echt gehaltvolle Glücksnuss für anspruchsvolle Rätselknacker.

- **Crush 3D** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Sega
- **Ultimate NES Remix** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo
- **Tetris Ultimate** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Ubisoft
- **Rabbids Rumble** – Spielspaß: 79 % | Hersteller: Ubisoft
- **Mario Party: Star Rush** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Super Monkey Ball 3D** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Sega
- **Angry Birds Trilogy** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Activision
- **Bit.Trip Saga** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Activision

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo
Motivierender Hüpf-Altmeister mit Gameplay vom Feinsten und spaßigem Koop.

- **Super Mario 3D Land** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country Returns 3D** – Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo
- **Sonic Generations** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **Poochy & Yoshi's Woolly World** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Yoshi's New Island** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby: Triple Deluxe** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Planet Robobot** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Origins** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

MARIO PARTY: THE TOP 100

Mario Party: The Top 100 verbindet 100 Minispiele aus den bisherigen Hauptteilen der beliebten Party-Reihe. Cool für Fans der Reihe, alle anderen sollten aber lieber auf einen komplett neuen Teil warten.

MUSIKSPIEL

HATSUNE MIKU: PROJECT MIRAI DX

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

Hatsune Miku holt einmal richtig Luft – und pustet die Konkurrenz vom 3DS.

- **Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call** – Spielspaß: 85 % | Hers teller: Square Enix
- **Rhythm Paradise Megamix** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **Theatrhythm Final Fantasy** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Square Enix
- **Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Sega

STRATEGIE

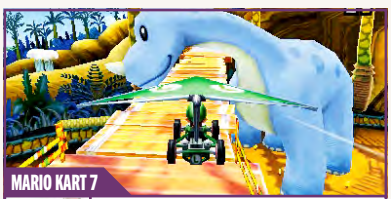
FIRE EMBLEM FATES

Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Die dreiteilige Fantasy ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

- **Fire Emblem: Awakening** – Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
- **Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Ubisoft
- **Code Name S.T.E.A.M.** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

RENN- & SPORTSPIEL



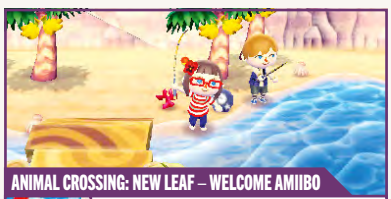
MARIO KART 7

Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung.

- **Mario Golf: World Tour** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Mario Sports Superstars** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Pro Evolution Soccer 2011 3D** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami
- **Sonic & All-Stars Racing Transformed** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **Mario Tennis Open** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **FIFA 12** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Electronic Arts
- **F1 2011** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Codemasters
- **Ridge Racer 3D** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Mario & Sonic b. d. Olympischen Spielen: Rio 2016** – Spielspaß: 73 % | Hersteller: Nintendo

SIMULATION



ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO

Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

Ein Highlight für Simulations-Spieler und dank des Updates sogar noch besser.

- **Tomodachi Life** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Story of Seaons** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Nintendogs + Cats** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Pilotwings Resort** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo
- **Harvest Moon 3D: Geschichten zweier Städte** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Rising Star Games
- **Pinball Hall of Fame 3D: The Williams Collection** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: dtp Entertainment
- **Harvest Moon: A New Beginning** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Natsume
- **Animal Crossing: Happy Home Designer** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo
- **Story of Seaons: Trio of Towns** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Nintendo

KOOP-MODUS

Wenn Nintendo etwas Neues anpackt, läuft das oft nach demselben Muster ab: Erst muss man die Kollegen zu ihrem Glück zwingen, dann machen sie zwei, drei zaghafte Schritte auf das Thema zu – und am Ende steht Nintendo als Meister seiner neu entdecken Klasse da. So geschehen mit *Pokémon Go*! Ginge das auch bei E-Sports?

Ben: Hallo, Lukas, schön, mal wieder mit dir einen Koop-Modus auf die Beine zu stellen! Hast du schon einmal etwas von den Silver Snipers gehört?

Lukas: Ja, finde ich auch! Ich habe ganz oberflächlich davon gelesen – das ist doch diese Gruppe alter E-Sportler, oder?

Ben: Ganz genau! Der Hardware-Hersteller Lenovo hat das Seniorenteam auf die Beine gestellt und gesponsert, um zu beweisen, dass der E-Sport auch für die Generation 60+ eine geniale Sache ist. Guckt mal hier: https://lenovo-silversnipers.com. Ich finde solche Ansätze toll, um den digitalen Sport aus seiner starken, aber immer noch kleinen Nische rauszuheben. Meiner Meinung nach könnte Nintendo da viel mehr schaffen als sie jetzt im Moment tun. Denn während Games wie *Counter-Strike, Starcraft* oder *League of Legends* sich für Nicht-Eingeweihte viel zu kompliziert zu überblicken sind, hat Nintendo Spiele am Start, die wunderbar einfach zu erklären, aber schwierig zu meistern sind. Das ist perfekt zum Zuschauen! Ich denke da an *Smash Bros.*, *Mario Kart* oder sogar *Splatoon*.

Lukas: Zur Ankündigung der Switch ist Nintendo die E-Sport-Schiene ja auch tatsächlich recht intensiv gefahren. Irgendwie sind diese Bemühungen inzwischen aber wieder ein bisschen eingeschlafen. Das mag nicht zuletzt am wirklich furchtbar undurchdachten – und nicht einmal fertig entwickelten – Online-Konzept der Switch liegen. Also ja: Ich denke auch, dass Nintendo das Potenzial hat, ins E-Sport-Geschäft einzusteigen – aktuell aber definitiv noch nicht die Infrastruktur.

Ben: Ganz genau so sehe ich das auch! Das Ziel war da, die Trailer haben genau das ausgesagt – aber wirklich passiert ist dann nichts. Das ist einfach verdammt schade: Nintendo ist gerade dabei, einen echten Triumphzug mit der Switch hinzulegen – dabei haben sie etliche Gaming-Bereiche noch gar nicht angefasst. E-Sport gehört meiner Meinung nach ganz vorne mit dazu. Nintendo hat hier etliche Marken, die sich super für das Thema anbieten. Die gute Nachricht ist: Ich glaube, die Kollegen haben das schon auf dem Schirm, Nintendo hat im Moment aber einfach wichtigere Sachen um die Ohren. Wir müssen sie danach vielleicht nur ab und zu an den digitalen Sport erinnern.

Nintendos Kleiner ganz groß: Auch für Nintendos Dual-Screen-Handheld schlummern viele tolle Spiele verborgen im Nintendo eShop. Diese Games solltet ihr kennen!

ACTION

THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis

Ihr mögt Rogue-Spiele und schwarzen Humor? Dann schlagt auf jeden Fall zu!

- **Mighty Switch Force** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Azure Striker Gunvolt 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Retro City Rampage: DX** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Mutant Mudds** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Renegade Kid
- **Noitu Love: Devolution** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Konjak
- **Fractured Soul** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Endgame Studios
- **Sadame** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Rising Star Games
- **3D Fantasy Zone** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Blaster Master Zero** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Inti Creates

GESCHICKLICHKEIT

FALLBLOX

Spielspaß: 9 | Hersteller: Intelligent Systems

Dank des intelligenten Spielsystems eine echte Puzzleperle für euren Download.

- **VVVVVV** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis
- **Mario and Donkey Kong: Minis on the Move** – Spielspaß: 8| Hersteller: Nintendo
- **Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Olliolli** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Roll7
- **Picross e7** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Jupiter
- **Bye-bye Boxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Art of Balance Touch** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – SPIRIT OF JUSTICE

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Phoenix und Co. können es nach wie vor. Eine würdige Fortsetzung der Reihe.

- **Ace Attorney Trilogy** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom
- **Shantae and the Pirate's Curse** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Severed** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Terraria** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Re-Logic
- **Steamworld Dig** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Corpse Party** – Spielspaß: 8 | Hersteller: XSEED Games
- **Attack of the Friday Monsters** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Level-5
- **Quiet, please!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nostatic Software
- **Apollo Justice: Ace Attorney** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Zero Time Dilemma** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Aksys Games
- **Elliot Quest** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Playeveryware
- **Aeternoblade** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Corecell Technology
- **The Starship Damrey** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Level-5

ROLLENSPIEL

RUNE FACTORY 4

Spielspaß: 9 | Hersteller: XSEED Games

Dank sinnvoll ausgebauter Features der beste Teil der gesamten Reihe.

- **Crimson Shroud** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Level-5
- **The Denpa Man: They Came By Wave** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Genius Sonority
- **Ambition of the Slimes** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Lord of Magna: Maiden Heaven** – Spielspaß: 8 | Hersteller: XSEED Games

JUMP & RUN

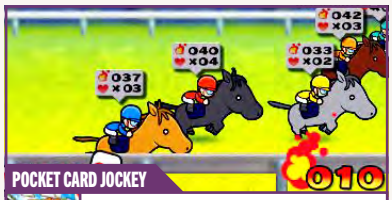
CAVE STORY

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis

Wer den Titel bisher noch nicht gekauft hat, bekommt hier eine klasse Packung!

- **Mighty Gunvolt Burst** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Runbow Pocket (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: 13AM Games
- **Sayonara Umiharakawase** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Agatsuma Entertainment
- **Cursed Castilla** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Abylight

STRATEGIE



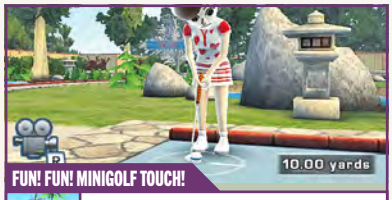
POCKET CARD JOCKEY

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Was nach einer schrägen Kombination klingt, entpuppt sich als witzig und originell.

- **Steamworld Heist** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Nintendo Pocket Football Club** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mercenaries Saga 3** – Spielspaß: 8 | Hersteller: RideonJapan, Inc.
- **Wizard Defenders** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Teyon

SPORT- & RENNSPIEL



FUN! FUN! MINIGOLF TOUCH!

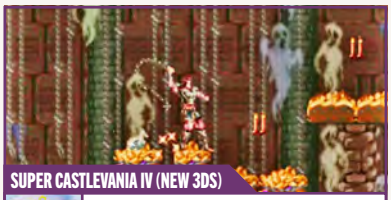
Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

Rundum gutes, kreatives und schön designtes Minigolf ohne große 3DS-Ansprüche.

- **Airace Speed** – Spielspaß: 7 | Hersteller: QuebicGames
- **Gotcha Racing** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Arc System Works
- **Speedx 3D Hyper Edition** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Gamelion Studios
- **Family Bowling 3D** – Spielspaß: 5 | Hersteller: Arc System Works

Retro für unterwegs: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

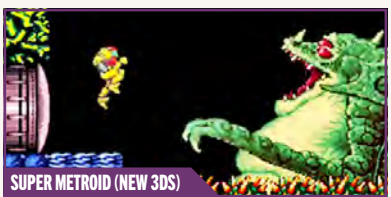
ACTION



SUPER CASTLEVANIA IV (NEW 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
Fantastische Grafik, forderndes Spieldesign und schier endlos viel Dauerspaß.

- **Ninja Gaiden 2: The Dark Sword of Chaos** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Blaster Master** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft
- **Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Contra 3: The Alien Wars** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
- **3D Gunstar Heroes** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Ninja Gaiden** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Life Force** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Konami
- **Shinobi** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Gradius** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Konami

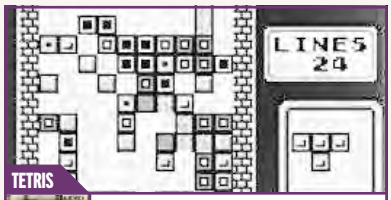
ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original. Trotzdem genial!

- **The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 3: Dracula's Curse** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
- **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metroid 2: Return of Samus** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Oracle of Seasons/Ages** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 2: Simon's Quest** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Konami
- **Mystical Ninja starring Goemon** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Konami
- **-** – Spielspaß: - | Hersteller: -

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
Der zeitlose Klassiker ist auch heute noch fordernder als jeder Schema-F-Shooter.

- **Toki Tori** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes
- **Pilotwings (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mario's Super Picross (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Donkeys Kong** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lock'n Chase** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Data East
- **Catrap** – Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK
- **Dr. Mario** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Wario's Woods** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Game & Watch Gallery 2** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby's Block Ball** – Spielspaß: 7 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Columns** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Sega
- **Wrecking Crew** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Burgertime Deluxe** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Dig Dug** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Bandai Namco

ROLLENSPIEL

POKÉMON GOLD & SILBER
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
Die zweite *Pokémon*-Generation ist besser gealtert als die erste und ist einen Blick wert.

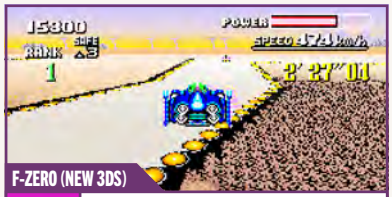
- **Shining Force: The Sword of Hajya** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **The Sword of Hope 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco
- **Breath of Fire 2 (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Pokémon Rot, Blau & Gelb** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
Wie kann ein Spiel nach dem 200. Durchgang noch so gut sein? Ein zeitloses Meisterwerk!

- **Super Mario Bros 3** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Mega Man X (New 3DS)** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom
- **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Q. (New 3DS)** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog 2** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** – Spielspaß: 9 | Hersteller:Nintendo
- **Wario Land 2** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Demon's Crest (New 3DS)** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom
- **Super Mario Land** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Donkey Kong Country (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's D. T. (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Super Mario Bros. Deluxe** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mega Man 7 (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Super Ghouls 'n Ghosts (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

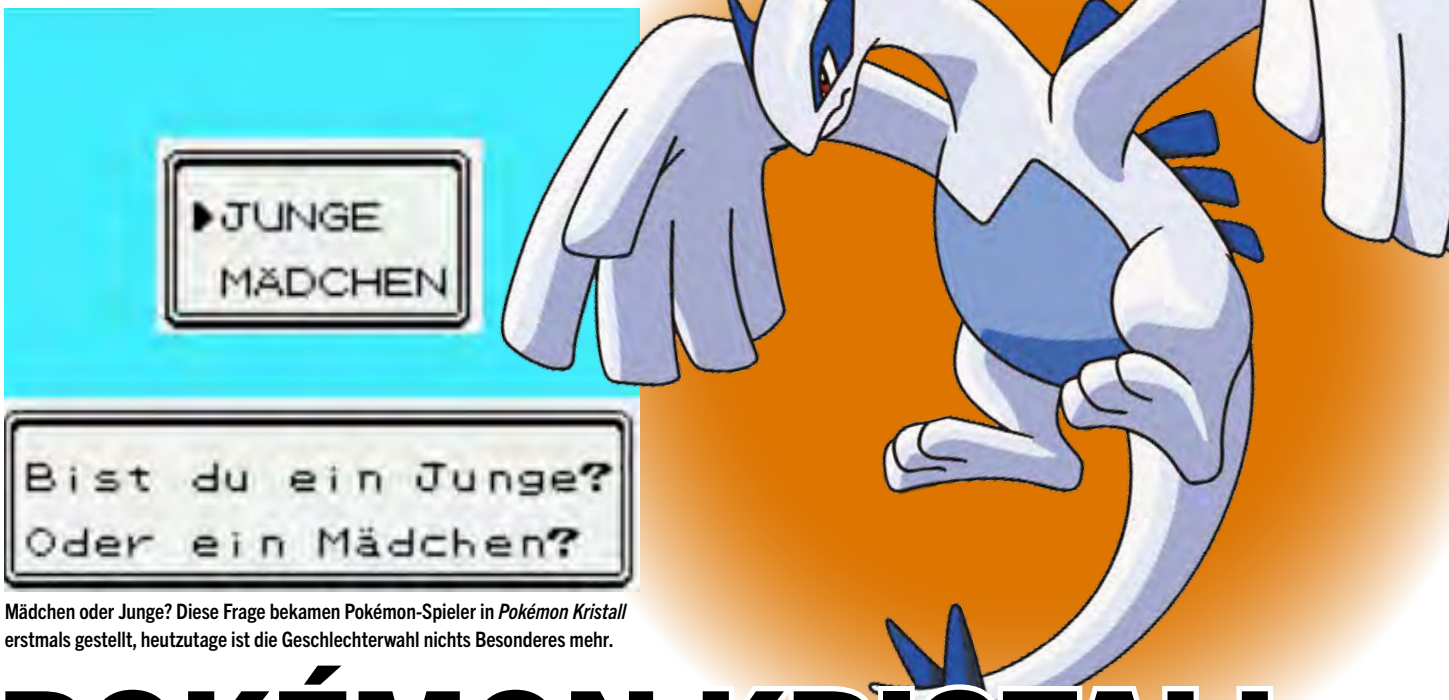
SPORT- & RENNSPIEL



F-ZERO (NEW 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
Schade ist einzig und allein, dass *F-Zero* nur einen Singleplayer-Modus unterstützt.

- **3D Out Run** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Kart (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Golf** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Super Punch-Out!! (New 3DS)** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!



Mädchen oder Junge? Diese Frage bekamen Pokémon-Spieler in *Pokémon Kristall* erstmals gestellt, heutzutage ist die Geschlechterwahl nichts Besonderes mehr.

POKÉMON KRISTALL

3DS Überall Taschenmonster und kein Ende in Sicht: Nach *Pokémon Ultrasonne & Ultramond* ist nun auch eine Neuauflage von *Pokémon Kristall* für den 3DS erschienen.

Sieben Monate lagen im Jahr 2001 zwischen dem Release von *Pokémon Gold & Silber* (April 2001) und *Pokémon Kristall* (November 2001). Bei der Neuauflage für den Nintendo 3DS müssen Taschenmonster-Fans nicht ganz so lange warten, denn die Releases der ersten beiden Spiele und der Zusatzedition der zweiten *Pokémon*-Generation liegen nur drei Monate auseinander. Die Zusatzedition zu *Pokémon Gold & Silber* war das erste *Pokémon*-Hauptspiel, das nicht mehr auf dem Ur-Game-Boy lief, sondern nur noch auf dem Game Boy Color, der zwar auf eine ähnlich leistungsstarke (oder aus heutiger Sicht eher leistungsschwache) Technik setzt, neben modernerer Hardware aber vor allem ein Farbdisplay hat. Zu diesem Zeitpunkt hatte der ursprüngliche Game Boy seit seinem Release (in Deutschland) allerdings auch schon stolze elf Jahre auf dem Buckel, also war der Sprung auf die nächste Hardware-Generation weder allzu überraschend noch sonderlich abwegig. Doch zurück zu den beliebten japanischen Taschenmonstern: *Pokémon Kristall*. Was ist neu, was ist alt?

In *Pokémon Kristall* ist die Geschichte großteils gleich mit der aus *Pokémon Gold & Silber*, neue Inhalte drehen sich dahingegen um das legendäre Pokémon Suicine.

Viel alt, wenig neu

Typisch im Franchise-Universum von Pokémon ist bei *Pokémon Kristall* sehr vieles genauso wie bei den anderen beiden Titeln der zweiten Generation. Genau genommen ist sogar fast alles gleich, lediglich einige wenige Neuerungen wurden eingeführt und die wurde Story etwas überarbeitet. Erinnert ihr euch an *Pokémon Ultrasonne & Ultramond*? Ja, das war auch schon vor 17 Jahren ganz ähnlich. The Pokémon Company hat seitdem nicht wirklich etwas an seiner Taktik geändert. Genau genommen bietet *Pokémon Kristall* im Vergleich zu *Pokémon Gold & Silber* sogar noch weniger Neuerungen als *Pokémon Ultrasonne & Ultramond* im Vergleich zu *Pokémon Sonne & Mond*. Doch was ist alles gleich geblieben? Auch bei *Pokémon Kristall* erkundet ihr die Johto-Region. Euer Ziel ist dabei wie immer, der beste Trainer aller Zeiten zu werden; Pokémon eben. Unterwegs erforscht, bekämpft, sammelt und

Die Kämpfe in *Pokémon Kristall* sehen zwar verglichen mit neuen Ablegern altbacken aus, waren seinerzeit aber nicht von schlechten Eltern.

Team Rocket, Inbegriff des Bösen (aber auch der Unfähigkeit) in der Pokémon-Welt, stellt sich euch wie gewohnt auch in *Pokémon Kristall* in den Weg.

Bei *Pokémon Kristall* hat sich im Vergleich zur ersten *Pokémon*-Hauptspiel-Generation *Rot & Blau* zwar viel im Detail getan, das Spielprinzip ist aber gleich geblieben.

trainiert ihr die Taschenmonster und messt euch in unzähligen Kämpfen mit anderen Trainern, Bösewichten (beispielsweise Team Rocket), Mitstreitern und Arenaleitern. Außerdem nehmt ihr es mit der Top Vier auf, um auch auf dem Papier der beste Trainer zu werden.

Genau wie bei *Pokémon Gold & Silber* führt euch zu Beginn Professor Lind in die Spielwelt der Taschenmonster ein und lässt euch aus den drei Starter-Pokémon Endivie, Feurigel und Karnimani eines auswählen. Natürlich gehören auch die Neuerungen aus *Gold & Silber* (im Vergleich zu *Rot, Blau & Gelb*) in *Pokémon Kristall* mit dazu. So dürft ihr euch über das verbesserte Interface freuen, also beispielsweise über eine deutlich einfachere und übersichtlichere Menüführung, ein viel praktischeres Item-System, den umfangreicheren Pokémon-Status, den neuen Kampfbildschirm mit zusätzlichen Infos wie die benötigten Erfahrungspunkte bis zum nächsten Level und mehr. Natürlich sind auch alle insgesamt 251 Pokémon der ersten beiden Generationen mit von der Partie sowie die zwei neuen Pokémon-Typen Unlicht und Stahl (was die Gesamtzahl der Typen seinerzeit auf 17 erhöhte). Neu in *Pokémon Gold & Silber* und somit auch in *Pokémon Kristall* sind außerdem das Züchten von Pokémon mit Hilfe der Pension, der PokéCom (eine Art Smartphone mit Funktionen wie Telefon, Karte, Radio und mehr) sowie die Einführung von Wochentagen und einer Echtzeituhr inklusive Tag- und Nacht-Rhythmus und damit verbundene bestimmte Funktionen.

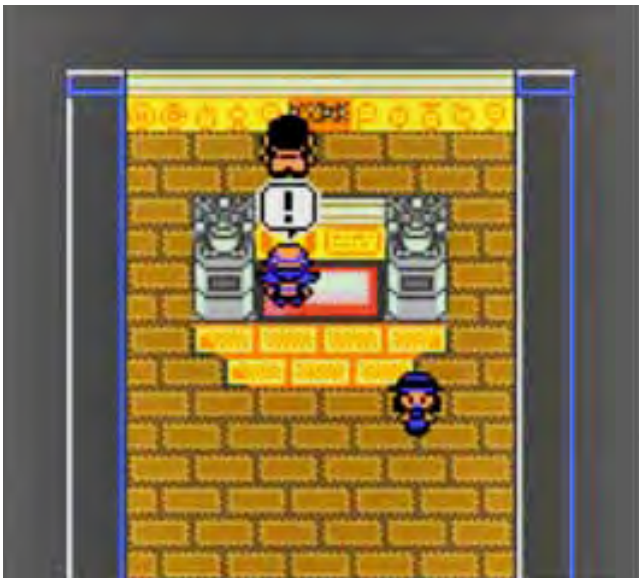
Die beste Neuauflage

Warum soll man als Besitzer von *Pokémon Gold & Silber* dann überhaupt noch zu *Pokémon Kristall* greifen? Nun, ein paar brandneue Spielelemente gibt es dann eben schon. So habt ihr erstmals in einem Pokémon-Spiel die Wahl zwischen einer weiblichen und einer männlichen Hauptfigur. Zudem haben nun alle Pokémon bei Beginn eines Kampfes eine kleine Animation spendiert bekommen. Zudem neu sind Attacken-Lehrer, die euren Taschenmonstern spezielle Attacken beibringen können, sowie der Duellturm, bei dem ihr es mit zahlreichen Trainern unterschiedlicher Level-Stufen aufnehmt. Auch die Story, zwar großteils identisch mit der bei *Gold & Silber*, ist etwas anders und beinhaltet das legendäre Pokémon Suicine sowie den mysteriösen Trainer Eusin, die beide eine zentrale Rolle spielen. Zudem gibt's vier neue Items (blaue Karte, Klarglocke, GS Ball und Ei-Ticket) und das Kurios-Ei, aus dem mit besonders hoher Wahrscheinlichkeit ein seltenes schillerndes Taschenmonster schlüpft. Teilweise wurden auch die Aufenthaltsorte von einzelnen Trainern geändert sowie das Aussehen einiger Orte neu gestaltet.

In der VC-Variante des Spiels erwarten euch zudem wieder einige Anpassungen an die Technik und Möglichkeiten des 3DS. So tauscht und kämpft ihr mit anderen Spielern natürlich kabellos und nicht mehr –wie seinerzeit – mit dicken physischen Kabeln. Über die Zeitkapselfunktion ist das Tauschen auch über die Versionen *Gold, Silber, Kristall, Rot, Blau* und *Gelb* für 3DS hinweg möglich. Zudem unterstützt *Pokémon Kristall* die Pokémon Bank, somit könnt ihr Taschenmonster beispielsweise sogar in die aktuellen Spiele *Ultrasonne & Ultramond* transferieren. Glitches wurden nur teilweise behoben und blieben größtenteils erhalten, außerdem wurden manche Kampfanimationen sowie das Aussehen einiger Taschenmonster angepasst. Celebi, das damals nur japanische Spieler mit einem speziellen Handy-Zubehör bekamen, könnt ihr nun nach Abschluss der Hauptstory auch ohne weitere Spezial-Gadgets begegnen. Solltet ihr Lust auf die alten *Pokémon*-Hauptspiele haben und noch keine der VC-Neuauflagen besitzen, ist *Pokémon Kristall* für 3DS aktuell die beste Wahl.

Johannes Gehrling

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Game Freak/Creatures Inc.
Termin:	26. Januar 2018
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	8



Pokémon Kristall setzt zwar auch auf dieselbe Grafik wie *Pokémon Gold & Silber*, sieht dank Farbunterstützung des Game Boy Color aber deutlich bunter aus.

Auf euren Abenteuern werdet ihr von einem irren Typen im Hasenkostüm begleitet. Wir hätten auch nicht gedacht, diesen Satz jemals schreiben zu müssen.

Die Bullet-Hell-Abschnitte verlangen vollste Konzentration von euch, da ihr gleichzeitig den Geschossen ausweichen und den Gegner attackieren müsst.

FURI

Switch Schräges Design, adrenalingeladene Bosskämpfe und ein durchgeknallter Spinner im Hasenkostüm bringen euch ganz schön ins Schwitzen.

Wer kennt das nicht: Man wacht in einem Gefängnis auf, während man von einem Wärter mit drei Gesichtern gefoltert wird. Plötzlich taucht jedoch ein seltsamer Typ im Hasenkostüm auf, drückt einem ein Schwert in die Hand und sagt, man solle den Wärter und noch ein paar weitere Spinner über den Jordan schicken, um die Freiheit zu erlangen. Was sich wie ein Fiebertraum unter LSD-Einfluss anhört (und auch noch genauso aussieht), ist allerdings der Beginn der abgefahrenen Geschichte von *Furi*. Und da man schließlich tut, was einem dahergelaufene Irre mit Karnickelmaske so flüstern, treten wir zum Kampf an.

Ab in die (Kugel-)Hölle

Furi entpuppt sich trotz des schönen Samuraischwerts unseres Protagonisten aber nicht als simpler Slasher, sondern als skurrile Mischung aus Twinstick-Shooter, Bullet Hell und Elementen aus Spielen der Action-Spezialisten (*Turtles* mal ausgenommen) von Platinum Games. Dabei tritt unser Held mit dem toten Pudel auf dem Kopf nicht gegen Gegnerhorden an: Nur ein einzelner Kontrahent steht uns gegenüber. Ein Level besteht quasi daraus, einen Bossgegner in mehreren Phasen zu besiegen. Zunächst beginnt ein Kampf in Twinstick-Shooter-Manier, bei der ihr den Fiesling mit eurem Blaster treffen müsst und gleichzeitig versucht, den teils bildschirmfüllenden Attacken des Bosses auszuweichen. Habt ihr ihn schließlich genug geschwächt, geht es in den Nahkampf, wo ihr dann endlich euer Schwert zückt. Einfach draufloprügeln solltet ihr hier aber auch nicht. Nur wer den Gegner genau beobachtet und innerhalb von Sekundenbruchteilen dessen Angriffe blockt oder ihnen ausweicht, kann eine eigene erfolgreiche Attacke durchbringen. Doch egal, ob ihr den Gegner nun unter Beschuss nehmt oder ihn mit eurem übergroßen Zahnstocher verdrescht, *Furi* ist schon auf dem normalen Schwierigkeitsgrad verdammt hart und bringt euch stetig an den Rand der Verzweiflung. Umso befriedigender ist es allerdings auch, wenn man den Kontrahenten endlich zur Strecke gebracht hat. Trotz des fordernden Gameplays bleibt *Furi* jedoch meistens fair. Ihr besitzt insgesamt drei Leben und wenn ihr eine Kampfphase überstanden habt, lädt sich eure Energie wieder auf – und ihr gewinnt sogar ein verlorenes Leben wieder dazu. Geht ihr zu Boden, lädt aber auch die Energie des Bosses nach. Zwischen den Kämpfen führt euch der bekloppte Hasenmann zum nächsten Level und redet wirres Zeug. Die Schauplätze bieten ein minimalistisches, aber richtig cooles und zum durchgeknallten Kontext passendes Design. Während der ursprünglich für die PS4 im Sommer 2016 erschienene Titel auf der Sony-Konsole noch auffälliges Tearing hatte, präsentiert sich die Switch-Version technisch absolut sauber. *Furi* läuft sowohl im normalen als auch im Handheld-Modus vollkommen flüssig und sieht toll aus. Die Switch-Fassung beinhaltet zudem alle für die PS4 veröffentlichten Updates und Verbesserungen sowie den neuen „Furier"-Schwierigkeitsgrad und den DLC-Bosskampf *One More Fight*. Ein tolles Spiel mit gelungener Umsetzung für die Nintendo-Konsole. **Christian Dörre**

Genre:	Action
Entwickler:	The Game Bakers
Termin:	11. Januar 2018
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	8

Die Nahkämpfe verlangen von euch gutes Timing, da euer Kontrahent ansonsten die Angriffe blockt und euch zu Boden bringt.

Der Grafikstil ist minimalistisch, aber auch wirklich cool. Die Spielwelt ist stimmungsvoll und auf ihre eigene Art richtig schön.

Im Verlauf des Spiels habt ihr mehrfach die Möglichkeit, euer Wüstenschiff gegen ein größeres Modell zu tauschen. Mehr Platz bedeutet natürlich mehr Räume.

Ab und an gibt es Zufallsereignisse, die von euch eine Entscheidung abverlangen. Hier können wir die (eindeutig inspirierten) Droiden etwa mitnehmen oder nicht.

OF MICE AND SAND REVISED

Switch Aufbausimulation mal anders: Wenn Mäuse in einem Wüstenschiff nach El Dorado aufbrechen, kann so einiges passieren.

Ursprünglich erschien dieser Mix aus Simulation, Ressourcen-Management und Aufbauspiel im Juni 2017 auf dem 3DS. Doch nun können dank der etwas aufgemotzten Revised-Version auch Switch-Spieler die titelgebenden Mäuse durch das Sandmeer nach El Dorado führen. Dazu fahren die Nager mit einem Wüstenschiff von Vorposten zu Vorposten und klauben auf dem Weg allerhand Rohstoffe vom Boden auf, um hochwertige Gerätschaften herzustellen und ihr Schiff auszubauen.

Motivierende Wüstenreise

Den begrenzten Platz in eurem Wüstenschiff nutzt ihr für den Bau von verschiedenen Räumen wie Werkstätten, Küchen, Schlafzimmer, Labore, Fabriken, Lagerräume, Farmen und so weiter. Darin stellen eure Mäuse mit den unterwegs aufgesammelten Rohmaterialien Baustoffe, Nahrungsmittel oder gar Waffen her, mit denen ihr die Bedürfnisse der Nager befriedigt, hochwertigere Gegenstände und Räume ermöglicht und euch gegen Angreifer in der Wüste verteidigt. An den Vorposten bringt ihr den Bewohnern für eine Belohnung benötigte Gegenstände, tankt neuen Treibstoff, handelt auf dem Markt und erwerbt Baupläne und Infos zu neuen Reisezielen. Hin und wieder trefft ihr auf eurem Weg durch die Wüste auch auf simple Zufallsereignisse, die zwar wertvolle Belohnungen versprechen, stets aber auch ein gewisses Risiko bergen. An einigen Stellen im Spiel erhaltet ihr außerdem die Möglichkeit, euer Wüstenschiff gegen ein geräumigeres Model zu tauschen. Allerdings müsst ihr alle bisher gebauten Räume in eurem neuen Wüstenmobil erneut errichten.

Of Sand and Mice Revised gelingt es gut, durch die ineinandergreifenden Systeme eine motivierende Sogwirkung zu erzeugen. Stets hat man neue Ziele vor Augen, erst im letzten Spielviertel der etwa 15- bis 25-stündigen Reise durch die Wüste wird Grind nötig, um genug Materialien für die High-Level-Räume zu sammeln oder um sich gegen die besonders starken Gegner und den Endboss behaupten zu können.

Umständliche Steuerung

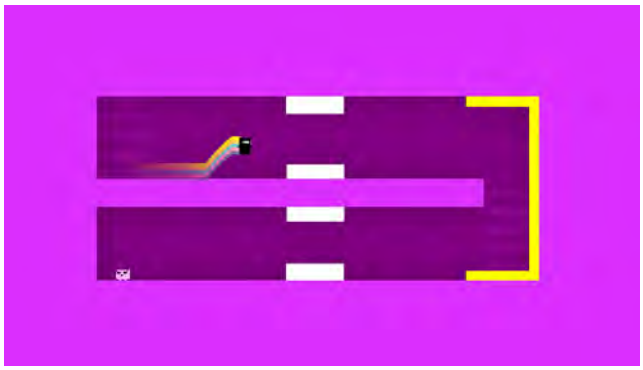
Leider wird das sonst sehr gute Spielerlebnis durch die arg fummelige Steuerung spürbar getrübt. Egal ob mit Buttons oder per Touchsteuerung im Handheld-Betrieb: Einen Großteil des Spiels verbringt ihr damit, den Mäusen in den vielen Menüs Anweisungen zu geben oder weitere Bauaufträge in die Produktionslisten der verschiedenen Räume einzureihen. Zwar lässt sich Letzteres auch mit Endlosschleifen automatisieren aber das frisst mitunter dringend benötigte Rohstoffe und überflutet die begrenzten Lagerräume. Auch die Zufallsereignisse hätten etwas mehr Abwechslung vertragen können. Fans von Aufbausimulationen sollten sich davon aber nicht abschrecken lassen und diesem im Retro-Pixellook gehaltenen Indiespiel auf jeden Fall eine Chance geben.

Viktor Eippert

Genre:	Simulation
Entwickler:	Arc System Works
Termin:	11. Januar 2018
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7

Auf der Weltkarte wählt ihr eurer nächstes Reiseziel aus, wobei ihr stets nur direkt benachbarte Knotenpunkte zur Wahl habt. Die Reise zährt an eurem Treibstoffvorrat.

Viel der Spielzeit verbringt ihr in derartigen Menüs, um neue Gegenstände herzustellen. Das ist sowohl am Touch-Screen als auch per Gamepad recht fummelig.



Einige Spezialcharaktere wie Commander Video müsst ihr zunächst freischalten, indem ihr deren Verstecke findet und dann drei Level mit ihnen meistert.

Im neuen Rennmodus lauft ihr mit einem zweiten Spieler um die Wette. Auch hier habt ihr unbegrenzt Versuche, je schneller ihr seid, desto besser.

SUPER MEAT BOY

Switch Der Junge aus Fleisch lässt auf seinem Erfolgszug keine Konsole aus. Auf der Switch hat er sogar einen neuen Rennmodus für zwei Spieler im Gepäck!

Super Meat Boy ist eines dieser Indie-Spiele, von denen jeder zumindest schon einmal gehört hat – sei es durch den Film *Indie Game The Movie*, wegen seines Rufs als anspruchsvolles Hüpfvergnügen oder einfach wegen der durchweg tollen Wertungen. Während der eindrucksvollen Karriere des Jump&Run wurde es nur leichten Änderungen unterworfen, so erklingt etwa seit der PS4-Umsetzung Hintergrundmusik von Ridiculon statt von Danny Baranowksy, mit dem sich Erfinder Edmund McMillen nicht über die Vergütung einigen konnte. Zu schade, denn an die Ohrwurmqualitäten der Originalmelodien kommen die neuen Stücke nicht heran. Solltet ihr die Urfassung aber ohnehin nicht kennen, wird euch die Musikuntermalung nicht negativ auffallen.

Simpel, nicht einfach

Ihr braucht im Grunde nur zwei Manöver, um *Super Meat Boy* durchzuspielen: Rennen und Springen. Alle freischaltbaren Spielfiguren – darunter etwa Commander Video aus der *Bit.Trip*-Plattformer-Reihe – verfügen zusätzlich über praktische Spezialkräfte, sie können beispielsweise kurz schweben oder setzen Doppelsprünge ein, um so besonders schwierige Areale zu meistern. Diese Figuren eignen sich besonders gut, um die teilweise diabolisch platzierten Pflaster einzusammeln, die in den Levels versteckt sind. Dank der unglaublich präzisen Steuerung könnt ihr euer Versagen unmöglich auf die Kontrolle schieben, der Fehler sitzt immer vor dem Bildschirm. Und während die ersten Welten noch recht zahm daherkommen, haben es die Kapitel The End und Cotton Alley sowie die Dunkelwelt-Versionen aller normalen Abschnitte in sich, auch für Genre-Veteranen. Der Grund, wieso der kleine Meat Boy zwischen rotierenden Rasierklingen, fleischfressenden Maden und Salzseen umherspringt? Die Liebe! Der böse Dr. Fetus hat Meat Boys Freundin Bandage Girl entführt, ihr versucht also, eure Partnerin aus den Klauen des Bösewichts zu befreien. Die meisten Level, zumindest in den ersten Welten, sind kurz und übersichtlich, später gibt es größere Areale, bei denen durchaus Frustpotential besteht, weil Wiederholungen viel Zeit kosten. Da es aber keine begrenzte Anzahl an Leben und auch kein Game Over gibt, dürft ihr nach Herzenslust scheitern und neue Versuche starten. Jedenfalls solange das Geduld und Finger mitmachen.

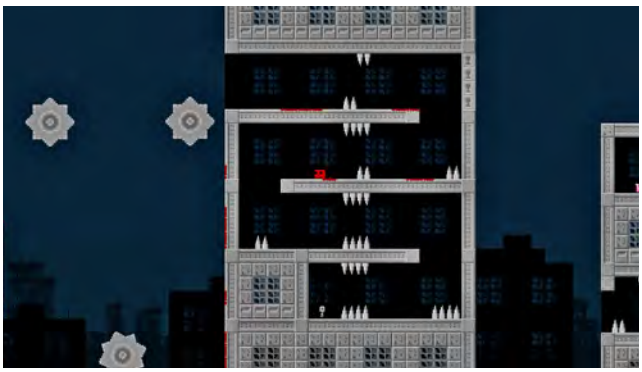
Fleisch an Fleisch

Neu in der Switch-Version ist der Rennmodus, bei dem zwei Spieler lokal gegeneinander antreten. 20 Level am Stück wollen bewältigt werden, wer schneller ist, gewinnt. Dabei könnt ihr entweder die Standardwelten abarbeiten oder die einzelnen Level durchmischen lassen. Am meisten Spaß macht der Modus, wenn sich die Duellanten auf einem ähnlichen Fähigkeiten-Level bewegen. Kurz gesagt: Solltet ihr diesen Indie-Plattformer noch nicht gespielt haben, bietet sich mit der Switch-Fassung schon wieder eine perfekte Gelegenheit.

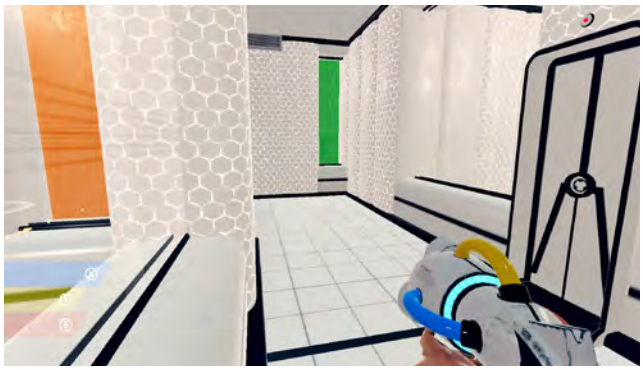
Katharina Reuss

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Team Meat
Termin:	11. Januar 2018
Preis:	12,99 Euro
WERTUNG	9

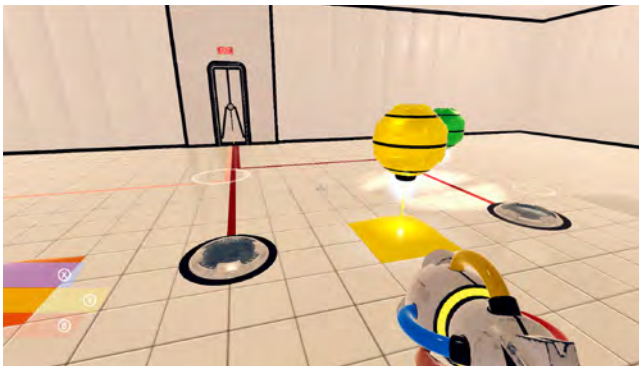
Am Ende jeder Welt wartet ein Boss auf euch. Die Bösewichte sind bisweilen ekelhaft und bedrohlich, bisweilen niedlich gestaltet.



Retro-Charme versprühen einige der versteckten Level mit Pixeloptik und 8bit-Sound. Die Sprungphysik verhält sich hier ein klein wenig anders.



Mit eurer Chromagun bewaffnet streift ihr in *Chromagun* in der Ego-Perspektive durch die verwinkelten Gänge des Chromatec-Instituts und löst knifflige Rätsel.



Hat eine Bodenplatte die gleiche Farbe wie ein Workerdroid, wird er von ihr angezogen. Mehrere gleichfarbige Platten führen zu mehrfacher Anziehung.

CHROMAGUN

Switch Steht euch der Sinn nach kniffligen Rätseln, wollt ihr aber gleichzeitig mit einer coolen Kanone rumballern? Dann lest weiter!

Ein simples Spielprinzip reicht manchmal völlig aus. Das bewies vor ein paar Jahren schon *Portal*. *Chromagun* geht den gleichen Weg und schreitet dabei in die großen Fußstapfen des unmissverständlichen Vorbilds. Völlig unvorbereitet werdet ihr mitten ins Geschehen geschmissen und wisst erst einmal nicht, was überhaupt los ist. Das erfahrt ihr jedoch schnell: Ihr befindet euch in einer Forschungsstation der Firma Chromatec und sollt dort die neuste Technologie der Militär-Farbindustrie testen, die Chromagun! Eine Stimme aus dem Off erklärt euch die Grundlagen und strickt im Spielverlauf auch eine kleine Story; die ist zwar ganz charmant und witzig, im Grunde aber nebensächlich. Im Mittelpunkt des Geschehens steht ohnehin die Chromagun.

Von Farbenlehre und Droiden

In der Ego-Perspektive durchstreift ihr die Räumlichkeiten von Chromatec, als einzige Waffe dient euch die Chromagun mit den drei Grundfarben blau, gelb und rot. Mit dieser färbt ihr bestimmte Wandabschnitte, Bodenplatten sowie Workerdroids ein; Letztere sind kleine schwebende Roboter. Von ihnen gibt es verschiedene Varianten, die entweder passiv sind oder euch, je nach Aggressivität, sogar verfolgen und bei mehrfacher Berührung umbringen – also Vorsicht! Workerdroids werden von gleichfarbigen Wänden, Bodenplatten etc. angezogen. Dadurch aktivieren sie unter anderem Schalter, die Türen öffnen, oder geben euch den Weg zu einer Tür frei. Auf diese Weise rätselt ihr euch durch die verschiedenen Räume, immer mit dem Ziel, den Ausgang zu erreichen. Die Grundlagen der Farbenlehre sollten euch geläufig sein, wenn nicht, erlernt ihr sie bei *Chromagun* schnell. Durch Mischen der drei verfügbaren Farben entstehen nämlich wiederum neue Farben. Mit fortschreitendem Spielverlauf werden die Aufgaben und Rätsel immer kniffliger und anspruchsvoller, sodass ihr euch ab etwa der zweiten Spielhälfte durchaus damit anfreunden müsst, den gleichen Level immer und immer wieder anzugehen, bis ihr das Rätsel löst oder schnell genug seid. Hinzu kommen stetig neue Elemente wie farbdurchlässige Wände, Levels in Dunkelheit, tödliche elektrische Bodenplatten, aggressive Workerdroids, die euch verfolgen und umbringen, und noch mehr.

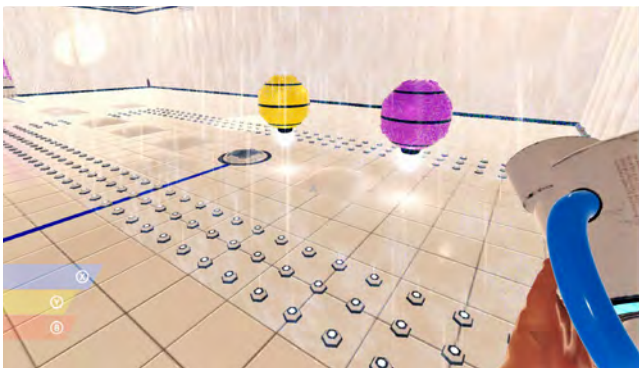
Nicht perfekt, aber gut

Chromagun ist zwar als Ode an sein Vorbild *Portal* zu verstehen, schickt sich aber trotzdem an, durch ausreichend eigene Ideen und Elemente zu überzeugen. Allein schon Farben und Farbenmischen zur Grundlage des Spiels zu machen, erweist sich nach und nach als gänzlich anderer Ansatz, der auch zu einem ganz anderen Spiel führt. Die Bildwiederholrate dürfte aber gerne höher sein (besonders angesichts der durchschnittlichen Grafik) und manchmal nervt es, dass ein einziger Fehler ausreicht, um das komplette Level neu starten zu müssen. Beides könnte man durch ein zukünftiges Update aber noch problemlos beheben. Abgesehen davon überzeugt *Chromagun* aber als kluger Puzzle-Shooter mit einnehmender Atmosphäre.

Johannes Gehrling

Genre:	Puzzle/Shooter
Entwickler:	Pixel Maniacs
Termin:	22. Januar 2018
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	7

Einige Levels müsst ihr im Dunkeln absolvieren. Das ist besonders knifflig, weil ihr dann die Farben der Wände, Platten, Workerdroids und Co. nur noch schwer erkennt.



Dieser weiße Schimmer ist eine besondere Art von Wand. Ihr könnt zwar durchschießen, aber nicht durchlaufen. Gleiches gilt für die Workerdroids.

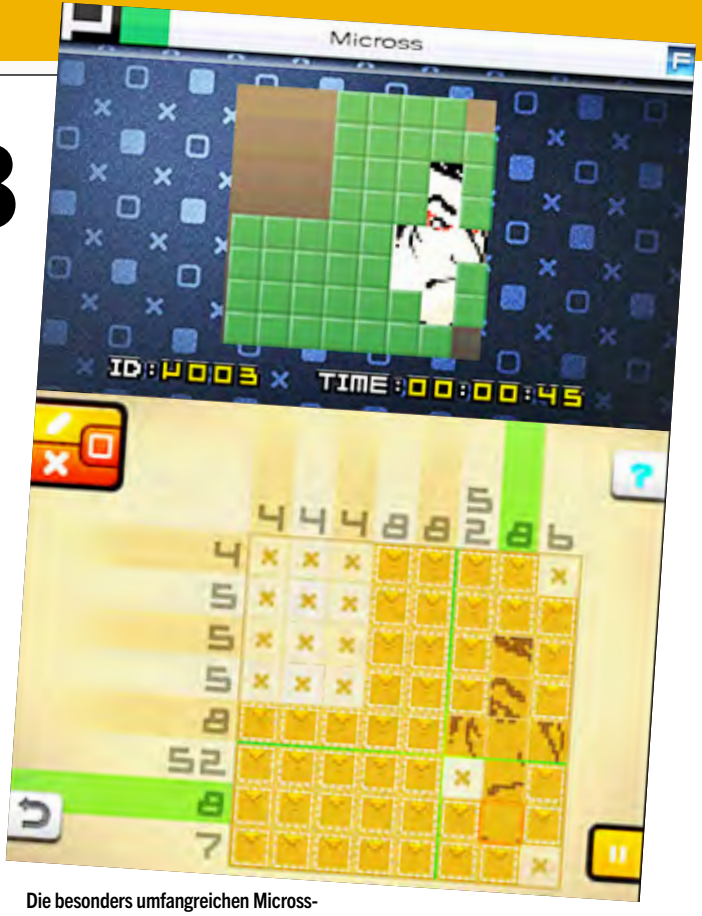
PICROSS E8

3DS Spiel's noch einmal, *Picross*: Der vielleicht letzte 3DS-Teil der beliebten Zahlen-Knobelserie wartet mit Altbekanntem und einer ungemein wichtigen Gameplay-Verbesserung auf.

Die auch als Nonogramme bezeichneten und aus Japan stammenden Picross-Zahlenrätsel gehören in Videospiel-Form schon seit Game-Boy-Tagen zum Nintendo-Inventar: Dort ließ sogar Schildkrötentreter Mario höchstselbst in *Mario's Picross* die Köpfe der Spieler rauchen, ebenso in den (Japan-exklusiven) Nachfolgern für Game Boy und SNES. Ohne Hüpfheld-Unterstützung, dafür aber umfangreicher und dank Touchscreen-Steuerung komfortabler zu bedienen als jemals zuvor, werkelten und werkeln dieselben Entwickler von damals an neuen Picross-Umsetzungen für DS und 3DS – sogar inklusive zweier experimenteller 3D-Ableger. Die 3DS-Hauptreihe *Picross e* stattet mit dem achten Ableger dem altehrwürdigen Handheld nun einen vielleicht letzten Besuch ab. Schließlich veröffentlichten die Entwickler mit *Picross S* schon einen neuen Teil für die Nintendo Switch, der zwar durch die neue Plattform noch an Kinderkrankheiten leidet, aber wohl zeigt, wo in Zukunft die neue Heimat für Freunde der Zahlenknobeleien zu finden ist.

Das Laster mit dem Raster

Aber jetzt eben erst noch einmal 3DS: *Picross e8* bietet wieder einmal all das, was man sich als Fan der zugrunde liegenden Knobeleien wünscht, zuallererst natürlich eine stattliche Anzahl an Standard-Nonogrammen. Dabei müssen wir die am Rande eines Rasters stehenden Zahlen richtig lesen, um das Feld mit gefüllten und leeren Mini-Quadern zu füllen, woraufhin ein simples Bild entsteht. Klingt kompliziert, ist aber relativ simpel, sobald man mal hinter die verschiedenen Strategien gekommen ist, die man braucht, um die Rätsel zu lösen. Einsteiger werden dank umfangreicher Text-Tutorials auch nicht ins kalte Wasser geworfen. Zusätzlich warten wieder einmal die sogenannten Mega Picross auf uns, eine Spezialvariante, bei der Felder über mehrere Reihen auf einmal hinweg ausgefüllt werden müssen. Die Micross-Rätsel zu guter Letzt funktionieren wie normale Nonogramme, wobei alle zusammen am Ende jedoch ein besonders großes Bild ergeben. Wer Spielstände der älteren *Picross e*-Teile auf dem 3DS hat, schaltet eine Reihe zusätzlicher Rätsel frei.



Die besonders umfangreichen Micross-Rätsel sind auch wieder mit an Bord – wie üblich gibt es nur drei Stück davon. In diesen fügen wir nach und nach ein großes Bild zusammen.

Das Ende der Zeitstrafe

Alles gut, alles schön – alles aber auch komplett unverändert zu den Vorgängern, sowohl was die Anzahl als auch was die (sehr spartanische) Präsentation angeht. Eine Ausnahme von dieser Regel gibt es aber und diese haben sich Liebhaber der Reihe schon seit jeher herbeigewünscht: Optional lässt sich die Zeitstrafe, wenn man auf dem Feld einen Fehler macht, nun wie in *Picross S* deaktivieren. Stattdessen muss man nun halt selber aufpassen, dass man es nicht verbockt. Hurra, ein neues Zeitalter bricht an! Jubelt, frohlocket, bringt Wein, stimmt Lieder an und tanzt! Aber ganz ernsthaft – alleine wegen dieser Änderung ist *Picross e8* das beste Spiel der ganzen Reihe. Ein würdiger Abgang! **Lukas Schmid**

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Jupiter
Termin:	18. Januar 2018
Preis:	5,00 Euro
WERTUNG	8

Die maximale Feldgröße von 20 mal 15 Quadraten erfordert ein gutes Augenmaß. Außerdem sollten Fehler tunlichst vermeidet, sind sie hier doch schwer nachzuverfolgen.

Die Menüführung ist übersichtlich und die Schwierigkeit der Rätsel steigt nach und nach an. Leider gibt es wieder einmal gar viele Einsteiger-Kopfnüsse zu bewältigen.

In manchen Dialogen stehen mehrere Antworten zur Verfügung. Hier machen wir es uns mit dem Social-Media-Freak Theo am Lagerfeuer gemütlich.

Sehr herausfordernd: Abschnitte voller Gefahren kommen recht häufig vor, sind aber dank des optionalen Hilfemodus auch kein Problem.

CELESTE

Switch Im neuen Indie-Hüpfer Spiel *Celeste* bezwingt ihr mit der jungen Madeline eisige Berglandschaften – und menschliche Abgründe.

Madeline hat eine Aufgabe: Das zierliche Mädchen mit den feuerroten Haaren will den erbarmungslosen eisigen Berg Celeste besteigen und sich den Tiefen der kalten Gebirgslandschaften stellen. Dabei trifft sie nicht nur auf allerlei schrullige Charaktere, sondern bezwingt insgesamt zehn anspruchsvolle und wunderschön gestaltete Kapitel. Wird Madeline den beschwerlichen Aufstieg meistern und ihre inneren Dämonen bezwingen?

Visueller Höhenflug

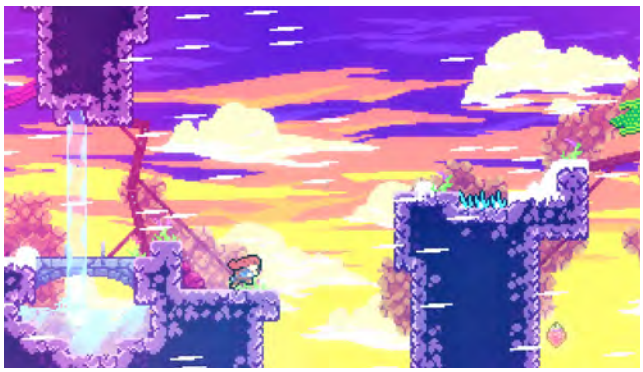
Mit *Celeste* haben die Indie-Entwickler rund um Matt Thorson ein Geschicklichkeitsspiel der ersten Liga geschaffen, das mit einem besonderen Feature daherkommt: Der Hilfemodus erlaubt es euch, Spieltempo, Unbesiegbarkeit und Ausdauerfähigkeit optimal einzustellen. Das ist bei manchen Abschnitten auch bitter nötig, denn *Celeste* wartet mit einigen kniffeligen Sprungpassagen auf euch, die trotz der leicht zugänglichen Steuerung nicht immer mühelos von der Hand gehen. Madeline klettert, springt und sprintet über hohe Abgründe, wird von Sprungplattformen in die Luft geschossen und kämpft gegen starke Winde in hohen Berggipfeln. Faire Rücksetzpunkte machen tiefe Fälle jedoch verschmerzbar. Visuell unterstützt wird das 2D-Jump&Run durch einen meist farbenfrohen Retrolook, wunderschöne Lichtspiele und abwechslungsreiche Level, die eine einzigartige Atmosphäre schaffen. Der intensive Soundtrack nimmt euch mit auf eine emotionale Reise und ist einer der besten, den wir in letzter Zeit in einem Indie-Spiel gehört haben. Besonders in Erinnerung geblieben sind uns auch die authentischen Dialoge mit charmanten Charakteren, in denen ihr mehr über Madelines Beweggründe erfahrt.

Rührende Geschichte

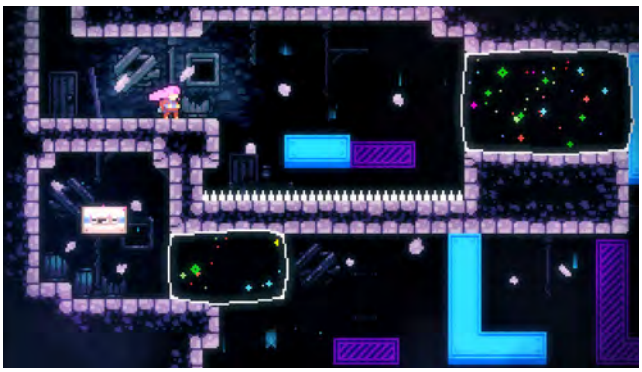
Die Protagonistin selbst wächst euch mit jedem bezwungenen Abschnitt mehr ans Herz. Ihr bekommt nicht nur durch die großen Level-Areale ein Gefühl für die Beschwerlichkeiten beim Bergsteigen, sondern auch durch die sympathisch gezeichneten Dialoge, die in neun Sprachen verfügbar sind. Eine Sprachausgabe ist jedoch nicht vorhanden. Die anrührende und aktuelle Geschichte wird auch durch das vielfältige Leveldesign unterstützt. Beispielsweise trefft ihr in einem Berghotel auf Unmengen an Spinnweben, prall gefüllte Bücherregale und den nicht mehr ganz lebendigen Hotelbesitzer, der Madeline erst mal zum Aufräumen verdonnert. Die Balance zwischen hektischen und ruhigen Passagen gelingt *Celeste* meisterhaft. Außerdem schüren Überraschungsmomente in der Geschichte die Spannung und motivieren zum Weiterspielen. Wer ein knackiges Geschicklichkeitsspiel, verpackt in eine erwachsene und gesellschaftsrelevante Story mit Tiefgang spielen will und sich nicht durch den Pixel-Look stören lässt, der kann bei *Celeste* bedenkenlos zugreifen.

Svenja Klausing

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Matts Makes Games
Termin:	25. Januar 2018
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	9



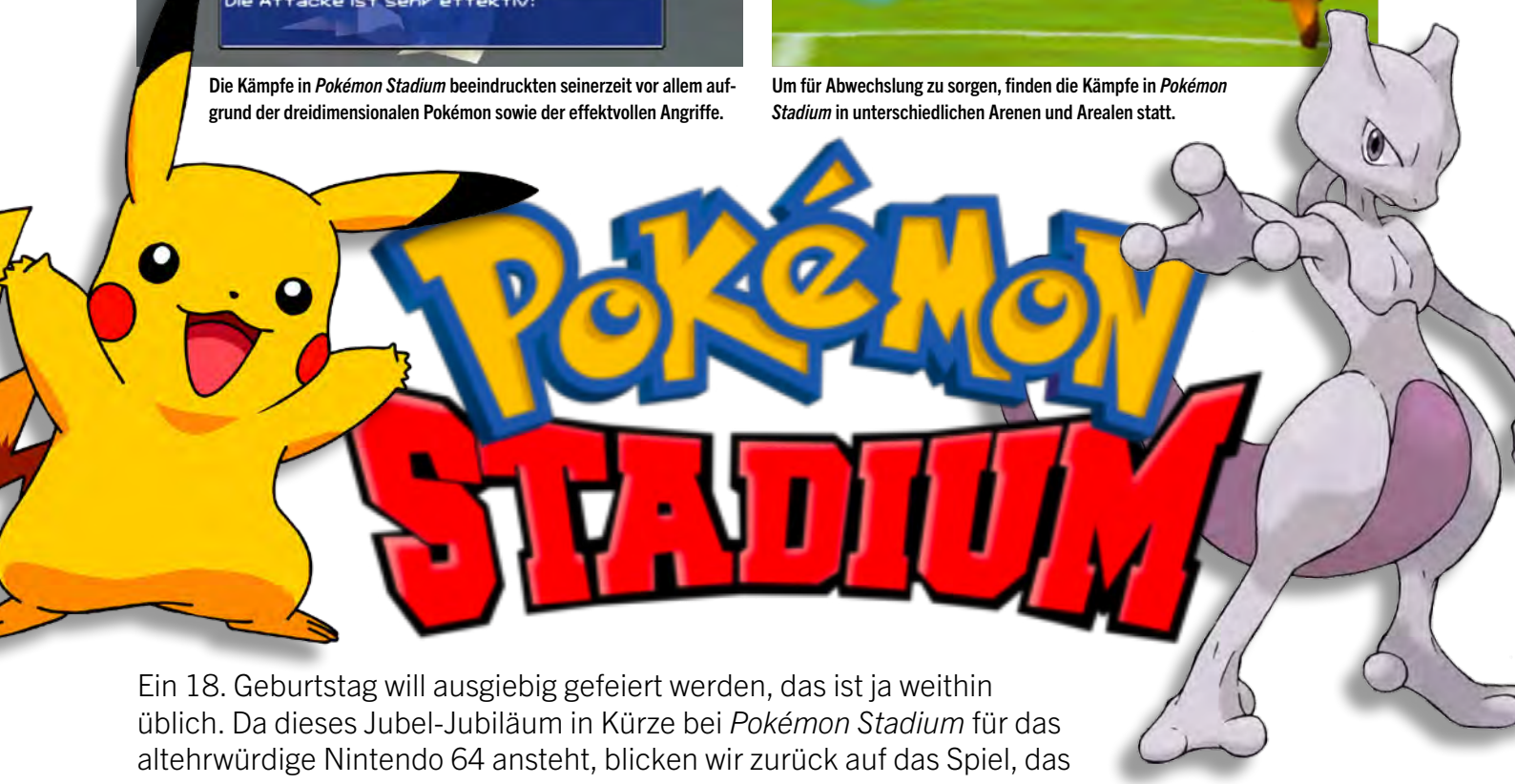
Die schön inszenierte Lichtgestaltung unterstreicht das abwechslungsreiche Leveldesign und schafft eine einzigartige Atmosphäre.



Sammelgegenstände wie die B-Seiten-Kassetten (unten links im Bild) erschweren das jeweilige Kapitel um einiges. Booster-Zonen geben Madeline zusätzlichen Schwung.

Die Kämpfe in *Pokémon Stadium* beeindruckten seinerzeit vor allem aufgrund der dreidimensionalen Pokémon sowie der effektvollen Angriffe.

Um für Abwechslung zu sorgen, finden die Kämpfe in *Pokémon Stadium* in unterschiedlichen Arenen und Arealen statt.

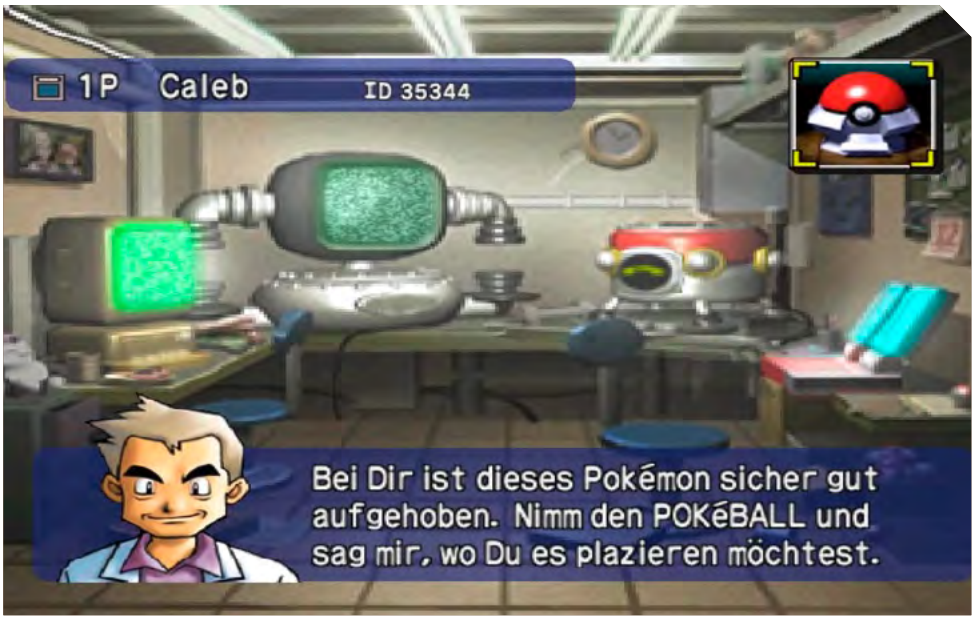


Ein 18. Geburtstag will ausgiebig gefeiert werden, das ist ja weithin üblich. Da dieses Jubel-Jubiläum in Kürze bei *Pokémon Stadium* für das altehrwürdige Nintendo 64 ansteht, blicken wir zurück auf das Spiel, das die Taschenmonster Anfang der 2000er-Jahre erstmals in die dritte Dimension holte.

Im Minispiel namens „Schlurps Sushi-Karussell“, das ihr im „Kids-Club“ mit maximal drei weiteren Mitspielern bestreiten könnt, müsst ihr in begrenzter Zeit so viel Sushi wie möglich essen. Aber Vorsicht: Manches davon ist giftig!

Der gigantische weltweite Hype um *Pokémon Go* im Sommer 2016 war nicht das erste große Massenphänomen mit den japanischen Taschenmonstern. Bereits Ende der 1990er- bis hinein in die frühen 2000er-Jahre erlebten die Pokémon einen riesigen Hype zuvor ungeahnten Ausmaßes. Auf die ersten Editionen *Pokémon Rot, Blau und Gelb* folgten schnell Kinofilme, eine Fernsehserie, das Sammelkartenspiel, Spin-off-Titel, Kuscheltiere, Shirts, Caps, Figuren, Fernsehwerbung, riesige Plakat- und Heftanzeigen, Comics,

Bücher, limitierte Konsolen und noch vieles mehr. Kurzum: Die virtuellen Taschenmonster eroberten die Welt der späten 1990er- und frühen 2000er-Jahre im Sturm und brannten sich einer ganzen Generation junger Menschen und Kinder für alle Zeit ins Gedächtnis, sodass sie heute völlig selbstverständlich zur modernen Kultur gehören. *Pokémon Stadium* für das N64 ist ein Spiel aus der Blütezeit dieses ersten großen Hypes und erweckte die Taschenmonster erstmals in wunderbarer N64-Grafik zu dreidimensionalem Leben, nachdem sie die Spieler zuvor nur als Ansammlung kleiner grauer Pixel auf dem Game Boy zu Gesicht bekamen. Zudem war es das erste *Pokémon*-Spiel auf dem Nintendo 64.



Im „Pokémon-Labor" (angelehnt an das Labor von Professor Eich aus *Pokémon Rot, Blau und Gelb*) könnt ihr eure Pokémon, Items, Boxen und mehr organisieren, die sich auf dem Game-Boy-Modul befinden. Außerdem gibt's den Pokédex zu bestaunen.

Vom Game Boy auf die Glotze

Um das Spielprinzip von *Pokémon Stadium* und seinen Erfolg zu verstehen, muss man sich vor Augen führen, was das Kampfspiel seinerzeit bedeutete. Zahlreiche (oftmals junge) Spieler steckten damals unzählige Spielstunden in das Sammeln seltener und starker Pokémon sowie den Aufbau und das Training des perfekten Teams. Mit dem Nintendo Transfer Pak, einem kleinen, Game-Boy-Spiele-fassenden Adapter für den N64-Controller, wurde es mit *Pokémon Stadium* auf einmal möglich, dieses Team, also das Ergebnis vieler, vieler Stunden Arbeit, vom kleinen Game Boy auf den großen Fernsehbildschirm zu holen und zu neuem Leben zu erwecken – den für damalige Verhältnisse tollen 3D-Modellen sei Dank. Darauf fokussiert sich auch das Gameplay, bei dem die Kämpfe voll im Mittelpunkt stehen. Rollenspiel- und Story-Elemente sucht ihr bei *Pokémon Stadium* vergebens. Stattdessen zieht ihr (im Gegensatz zu den Hauptspielen) mit Teams aus drei statt sechs Taschenmonstern in den virtuellen Kampf, dabei greift ihr entweder auf Leih-Pokémon oder durch Dateitransfer via Transfer Pak auf eure eigenen Viecher zurück. Mehr Spaß macht's mit den eigenen Pokémon. Die Kampfregeln entsprechen denen aus *Pokémon Rot, Blau und Gelb* und werden (für die damalige Zeit eher unüblich) sogar von einem deutschen Sprecher begleitet; der kann allerdings nur auf ein sehr begrenztes Arsenal an Sprüchen zurückgreifen, weshalb er schnell nervig wird. Sämtliche Attacken sind in *Pokémon Stadium* hübsch und aufwendig animiert und beeindruckend inszeniert.

Die Qual der (Modi-)Wahl

Weil aber selbst die hübschesten Pokémon-Kämpfe ohne konkretes Ziel bald langweilig werden, bietet *Pokémon Stadium* verschiedene Modi, insgesamt sieben an der Zahl. Im „Stadion" bestreitet ihr Einzelspieler-Kämpfe gegen vom Computer gesteuerte Gegner. In der

Ein Minispiel des „Kids-Club" ist „Sing mit Piepi". Das brillentragende Piepi gibt euch hier bestimmte Button-Reihenfolgen vor, die ihr euch merken und anschließend drücken müsst. Macht ihr Fehler, gibt's mit dem Gummihammer eins auf die Mütze.

Die 3D-Modelle der Taschenmonster in *Pokémon Stadium* bekamen von den Kritikern Ende der 1990er-Jahre viel Lob – der Sound dafür weniger.

Im „Siegespalast", einer Art Ruhmeshalle, werden eure Errungenschaften in den Modi „Stadion" sowie „Arenaleiter-Burg" festgehalten.

„Arenaleiter-Burg" absolviert ihr einen Kampf-Parcours, auf dem ihr nacheinander gegen die aus *Pokémon Rot, Blau und Gelb* bekannten Arenaleiter antreten müsst. Schließt ihr diese beiden Modi erfolgreich ab, werden eure Erfolge nicht nur im dritten Modus namens „Siegespalast", einer Art Ruhmeshalle, festgehalten, sondern ihr schaltet auch einen Kampf gegen Mewtu frei, quasi der Endgegner des Spiels. Bestreitet ihr diesen siegreich, schaltet ihr „Runde 2" frei, einen besonders schwierigen Spielmodus. Im „Schaukampf" stürzt ihr euch maximal zu viert mit euren Freunden in Mehrspieler-Kämpfe, auch hier kommen wahlweise eigene Pokémon oder geliehene Taschenmonster zum Einsatz. Im „Pokémon-Labor" organisiert ihr eure Viecher, Items und Boxen aus den Game-Boy-Spielen, außerdem könnt ihr Pokémon tauschen und den Pokédex studieren. Im „GB-Turm" spielt ihr die *Pokémon*-Hauptspiele vom Game Boy auf dem Fernseher; habt ihr den Dodu- und Dodri-Modus freigeschaltet, dürft ihr das zudem in doppelter beziehungsweise dreifacher Geschwindigkeit tun. Im „Kids-Club" schließlich messt ihr euch maximal zu viert mit euren Freunden in neun verschiedenen Minispielen. Beim „Rattfratz-Rennen" steuert ihr beispielsweise ein namensgebendes Rattfratz und müsst als Erstes die Ziellinie erreichen, bei „Der große Schaufler" müsst ihr in der Rolle eines Sandan am schnellsten ein Loch bis zum Grundwasser graben und so weiter. Die Minispiele sind eine nette Abwechslung, werden aber recht schnell monoton, da sie sehr simpel sind und ihre Auswahl begrenzt ist; längerfristigen Spaß bieten da schon die Mehrspieler-Kämpfe im „Schaukampf".

Ein großes Versions-Chaos

Pokémon Stadium erschien hierzulande im April 2000. In Japan ist das Spiel als *Pokémon Stadium 2* bekannt. Im Rest der Welt versteht man unter *Pokémon Stadium 2* wiederum den Nachfolger des ersten Teils, der die Taschenmonster aus *Pokémon Silber, Gold und Kristall* mit einbezog. Woher kommt dieses Chaos? Das erste *Pokémon Stadium*, das seinerzeit 1998 nur in Japan erschien, sollte ursprünglich ein Spiel für das Nintendo 64DD werden, die grandios gefloppte und niemals außerhalb Japans erschienene Disk-Erweiterung des Nintendo 64. Letztendlich kam das Spiel aber doch als normaler N64-Titel auf den Markt, weil die Veröffentlichung des 64DD zu lange auf sich warten ließ. Im Gegensatz zu dem *Pokémon Stadium*, das im Rest der Welt 1999/2000 erschien, sind in dieser Version gerade einmal 42 der 151 Pokémon der ersten Generation spielbar. Der Rest ist zwar im Pokédex inklusive 3D-Modellen einsehbar, kann aber in Kämpfen nicht eingesetzt werden. Immerhin können auch bei dieser Version eigene Taschenmonster via Transfer Pak ins Spiel übertragen werden. Der Grund für die Unvollständigkeit dieses Titels liegt im Umschwung vom 64DD zum normalen N64 während der Entwicklung. Ursprünglich sollten Spieler mithilfe des Transfer Pak *Pokémon Stadium* in der 64DD-Version durch die Hauptspiele anpassen und erweitern können und umgekehrt. Damit wäre es dann nach und nach auch möglich gewesen, alle Taschenmonster der ersten Generation in *Pokémon Stadium* zu spielen. Nach der Abkehr vom 64DD war das Spiel also nicht fertig,

Die übersichtliche Oberwelt in *Pokémon Stadium* ist in ihrem Aufbau von typischen Freizeitparks inspiriert. Von hier aus erreicht ihr alle sieben Modi. Typisch *Pokémon*: Eure aktuelle Auswahl wird durch drei kreisende Magnetilo dargestellt.

Zwar besteht euer Team in *Pokémon Stadium* wie in den Hauptspielen aus sechs Taschenmonstern, in den Kampf dürft ihr aber stets nur drei davon mitnehmen.

aufgrund des aufkommenden Pokémon-Hypes und der damals schon großen und relevanten kompetitiven Spielerszene rund um *Pokémon* in Japan entschied sich Nintendo dazu, das Spiel in dieser unfertigen Variante dennoch zu veröffentlichen, jedoch ausschließlich im Heimatland. Der dort als *Pokémon Stadium 2* erschienene Nachfolger entspricht dem bei uns als *Pokémon Stadium* bekannten ersten Teil und beinhaltet sämtliche Monsterchen aus *Pokémon Rot, Blau und Gelb*.

Ein großer Erfolg

In der N-ZONE bekam *Pokémon Stadium* in der Ausgabe 04/2000 (langjährige, ältere Leser haben das Heft vielleicht sogar noch zu Hause) eine grandiose 95er-Wertung verpasst. Global betrachtet war das Feedback zum ersten dreidimensionalen Taschenmonster-Spiel nicht ganz so gut, aber überwiegend positiv. Kritik ernteten die Audioausgabe – dabei besonders der Sprecher mit seiner sehr überschaubaren Anzahl verschiedener Sätze – sowie das im Vergleich zu den Hauptspielen auf dem Game Boy zu simple Spielprinzip. Lob gab's damals für die seinerzeit richtig tollen 3D-Modelle der Taschenmonster und die Möglichkeit, Pokémon endlich auch auf dem großen Bildschirm zu erleben. Wobei „großer Bildschirm" in Anbetracht heutiger Fernseher natürlich im damaligen zeitlichen Kontext verstanden werden muss. Immerhin: Größer als das Display des Game Boy waren die Röhrenfernseher und frühen LCD- beziehungsweise Plasma-Geräte damals allemal. Viele Kritiker betitelten *Pokémon Stadium* als ein unumgängliches Must-have für Pokémon-Fans. Hinsichtlich der Verkaufszahlen konnte die Firma Nintendo, die das Spiel nicht nur vertrieb, sondern auch entwickelte, sehr zufrieden sein. Weltweit gingen knapp 4 Millionen Kopien über die Ladentheke, davon allein über 1 Million im ersten Monat nur in Nordamerika. *Pokémon Stadium* wurde 2000 zum bestverkauften Videospiel des Jahres in den USA, mit rund 3,16 Millionen Verkäufen nur in diesem Markt. Deutlich weniger Kopien wurden in Japan und Europa verkauft.

Bei den Kämpfen könnt ihr angreifen, das Pokémon wechseln oder versuchen, die Flucht zu ergreifen. Auf Items müsst ihr in *Pokémon Stadium* aber verzichten.

Nachfolger

Bereits im Oktober 2001 und damit zum Ende der Lebenszeit des N64 und nur kurz vor Release des Gamecube erschien weltweit *Pokémon Stadium 2*. Der Nachfolger ist kompatibel mit der ersten Generation der Taschenmonster sowie den Spielen *Pokémon Rot, Blau und Gelb*, zudem mit der zweiten Generation und den Spielen *Pokémon Gold, Silber und Kristall*. Damit stehen in *Pokémon Stadium 2* insgesamt 251 Pokémon zur Verfügung, außerdem wurden viele der neuen Funktionen und Gameplay-Mechaniken der zweiten Generation der Hauptspiele übernommen. Bis heute ist kein weiterer Serienableger erschienen, obwohl sich viele Fans seit Jahren einen neuen Teil wünschen. Nach Aussagen der Verantwortlichen liegt das daran, dass Pokémon in hübscher 3D-Grafik heutzutage nichts Besonderes mehr seien.

Da genau dieses Dreidimensionale der Taschenmonster das ausschlaggebende und zentrale Element von *Pokémon Stadium* war, fehlt es an einem guten Hauptargument für einen neuen Ableger. So bleibt *Pokémon Stadium* bis heute fest verbunden mit einer Zeit, in der die Pokémon erstmals die dritte Dimension eroberten; zu einer Zeit, als 3D-Grafik noch etwas Neues und Aufregendes war. Danach wurde das Spielprinzip mit dem Fortschreiten der Technik recht schnell obsolet. Nichtsdestotrotz hat *Pokémon Stadium* einen festen Platz in den Herzen und Regalen der Pokémon-Fans bis heute sicher.

Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

„*Pokémon Stadium* bietet etwas Besonderes, allem technischen Fortschritt zum Trotz."

Pokémon Stadium gehört auch heute noch zu den Retro-Klassikern, die ich gerne immer wieder in den Modulschacht meines häufig viel zu verstaubten Nintendo 64 stecke, sollte ich gelegentlich doch wieder die Zeit dazu finden. Und das, obwohl ich seitdem unzählige neuere *Pokémon*-Titel gespielt habe, bei denen es ebenfalls Taschenmonster in hübscher 3D-Grafik gibt. Bestes Beispiel: die *Pokémon*-Hauptspiele für den 3DS. Spätestens seit *Pokémon X & Y* steht die grafisch ansprechende Inszenierung der Kämpfe in den Hauptspielen denen von *Pokémon Stadium* in nichts mehr nach. Und dennoch: Die mühsam eigens gefangenen und in stundenlanger Arbeit trainierten Taschenmonster über ein klobiges Zubehör-Teil auf das N64-Modul zu befördern und schließlich auf dem Fernsehbildschirm zum Leben zu erwecken, ist noch immer etwas Besonderes, allem technischen Fortschritt der letzten 18 Jahre zum Trotz. Deswegen fordere auch ich schon seit vielen Jahren einen dritten Teil der Serie, wobei es mit dem Weggang der Hauptspiele vom 3DS hin zur Switch natürlich fragwürdiger denn je ist, wie genau das sinnvoll funktionieren sollte. Ich traue den Leuten von Game Freak aber eine kreative Lösung zu.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 03/2003

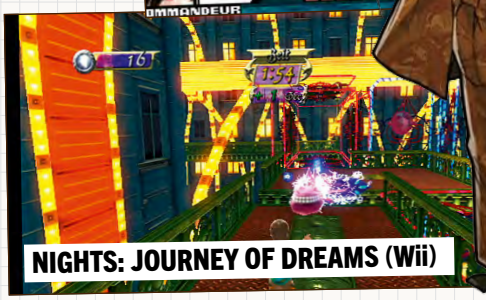
Vor 15 Jahren glänzte Nintendo in erster Linie mit neuer, (damals) moderner Hardware. Einerseits stellten die Japaner den Game Boy Advance SP vor – den ersten Game Boy mit eingebauter Beleuchtung, Akku und einem klappbaren Design, das den Bildschirm und die Buttons schützt. Das schicke Gerät, das mit seinem erwachsen anmutenden Äußeren auch ältere Unterwegs-Spieler anlocken sollte, erschien in Deutschland am 28. März 2003 für einen Preis von rund 130 bis 140 Euro. Eine Vorreiterrolle nahm Nintendo vor eineinhalb Jahrzehnten außerdem mit dem Start seines Online-Services für den Gamecube in Deutschland ein – noch vor der Konkurrenz. Entweder per Modem- oder Breitband-Adapter konnten sich Spieler zunächst nur in *Phantasy Star Online: Episode 1 & 2* ins WWW-Getümmel stürzen, das deshalb auch in der Vorschau behandelt und mit einem „Sehr gut" eingeschätzt wurde. Im Test-Teil dominierte *Resident Evil Zero* (Wertung: 89). Zum Horror-Werk gab's außerdem eine elfseitige Komplettlösung. Ebenfalls eine 89 abholen konnte sich das 3D-Action-Adventure *Rayman 3: Hoodlum Havoc*, die GBA-Variante kam auf eine immer noch sehr gute 87; beide Titel arbeiten mithilfe eines Verbindungskabels vom GBA zum Gamecube auch zusammen und bieten dadurch weitere Spielinhalte. Abgerundet wurde die Februar-Ausgabe anno 2003 von jeder Menge Hardware-Tests, interessanten Leserbriefen, Kleinanzeigen (ja, damals gehörte so was noch zum guten Angebot!) und Cheats sowie Codes für aktuelle Spiele auf den damaligen Nintendo-Plattformen.

RESIDENT EVIL ZERO (GC)

GAME BOY ADVANCE SP

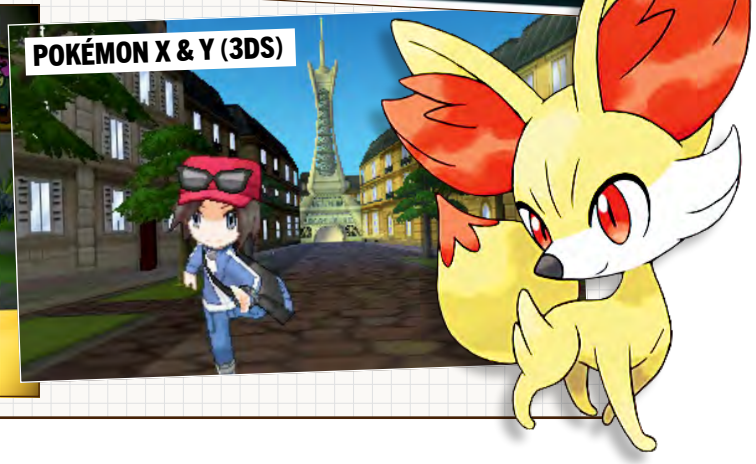
AUSGABE 03/2008

Das junge Nintendo-Jahr 2008 wurde auch in Ausgabe 03/2008 weiterhin von einem Thema dominiert: *Super Smash Bros. Brawl*! Da Nintendo damals kurz vor Release in Japan entschied, das Spiel um eine Woche nach hinten zu verschieben, fiel der eigentlich schon fest eingeplante Test des Prügelspiels spontan weg. Ersatz gab's immerhin in Form einer Reportage zur Stimmung in Tokio im Vorfeld der Veröffentlichung von *Super Smash Bros. Brawl*. Ärgerlich blieb das Ganze für die Redaktion trotzdem. Im Vorschau-Bereich befasste sich die N-ZONE mit *Sonic Chronicles*, dem ersten Sonic-Rollenspiel aus dem Hause Bioware, *Fire Emblem: Radiant Dawn*, *PES 2008*, *Star Wars: The Force Unleashed* sowie *Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates* (für DS) und weiteren Titeln. Die Test-Sektion geizte vor zehn Jahren leider an guten Wii-Titeln, *Nights: Journey of Dreams* stellte mit einer Wertung von 75 hier fast schon das Highlight dar. Besser sah es für den DS aus, hier testete die Redaktion beispielsweise *Advance Wars: Dark Conflict* (Wertung: 92), *Final Fantasy XII: Revenant Wings* (Wertung: 85) und *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* (Wertung: 86). In einer weiteren Reportage ging das N-ZONE-Team Rollenspielen auf Nintendo-Konsolen auf den Grund, unter anderem mit langjährigen beliebten Serien wie *Paper Mario*, *Golden Sun* und *Fire Emblem*. Außerdem gab's, zu dieser Zeit üblich in der N-ZONE, ein Entwicklertagebuch (in diesem Fall zu *New International Track & Field*) und vieles mehr!



AUSGABE 03/2013

Nicht immer geht es bei der N-ZONE nur um Nintendo und deren Konsolen, Spiele und mehr, sondern gelegentlich auch um die Personen, die das Heft Monat für Monat produzieren, die Redakteure und anderen Mitarbeiter nämlich. Vor fünf Jahren verließ einer von ihnen die Redaktion, nämlich der langjährige N-ZONE-Mitarbeiter Christoph Kraus, was im Heft auch entsprechend behandelt wurde. Nintendo-Themen gab's aber natürlich trotzdem mehr als genug, beispielsweise in der Vorschau *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD*, *Pikmin 3*, *Monster Hunter 3 Ultimate*, *Luigi's Mansion 2*, *Pokémon X & Y* und *Dragon Quest VII*. Die Test-Sektion war vor fünf Jahren, wie zu dieser Jahreszeit üblich, nicht allzu prall gefüllt, Tests gab's aber zum Beispiel zu *Scribblenauts Unlimited* (Wertung: 77), *Sing Party* (Wertung Mehrspieler: 79), *NBA 2K13* (Wertung: 89) und *Sonic & All-Stars Racing Transformed* (Wertung Mehrspieler: 85). Im Wii-U-Markencheck philosophierte die Redaktion über mögliche Spieleserien, die auf die Wii U kommen könnten, beispielsweise *GTA*, *Halo*, *Metal Gear Solid*, *Dead Space*, *Gran Turismo* und *Tomb Raider*. In einer weiteren Reportage berichtete die N-ZONE von damals in Entwicklung befindlichen Wii-U-Spielen, außerdem gab's wie immer jede Menge Online-Tests, Retro (unter anderem zu Luigis Karriere), Tipps und Tricks, Community sowie Leserbriefe.



Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

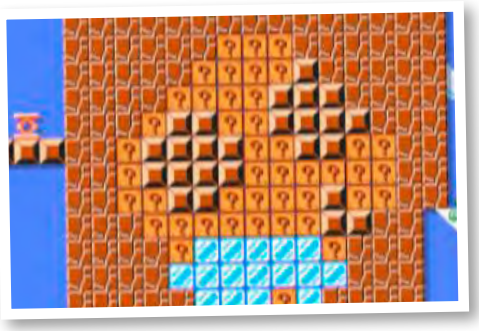
DIE SWITCH ÜBERTRIFFT DIE Wii U!

Nicht mal ein Jahr hat die Switch gebraucht, um erfolgreicher als die Wii U zu sein. Wie hat Nintendo diesen Erfolg zustande gebracht?

Jetzt ist es also amtlich: Die Switch ist bereits jetzt erfolgreicher als die Wii U. Nach gerade einmal knapp zehn Monaten (bis zum 31. Dezember 2018) wurden mehr Hybdrid-Konsolen verkauft als Wii-U-Exemplare während der gesamten Lebensspanne der Tablet-Konsole. Das liegt an zweierlei Gründen: Einerseits wurde die Wii U in so geringer Menge verkauft, dass sie nicht nur zu einem der größten Nintendo-Flops wurde, sondern deren gesamte Verkaufszahlen natürlich auch vergleichsweise einfach zu überbieten sind. Andererseits geht die Switch einfach weg wie warme Semmeln und zwar überall auf der Welt, auf allen Märken. Wie konnte es dazu kommen?

Nintendo hat dazugelernt

Nach dem fürchterlichen Wii-U-Flop hat Nintendo zum Glück dazugelernt. Und zwar einerseits hinsichtlich der Anforderungen an eine erfolgreiche zeitgemäße Konsole, andererseits aber auch beim Marketing – bei Letzerem sogar ganz enorm. Die Switch ist das, was die Wii U besser hätte sein sollen: Eine vielseitig und mobil einsetzbare Konsole mit schickem, modernem Design, flotter Technik und gleich zum Beginn vielen herausragend guten Titeln. Bei der Vermarktung zeigt sich Nintendo heutzutage deutlich lockerer, moderner und vielseitiger als noch vor ein paar Jahren bei der Switch.Die Zielgruppe sind eben vor allem junge Erwachsene, die mit Nintendo aufgewachsen sind und mittlerweile genug Geld haben, um sich eine nicht ganz so günstige Konsole mit entsprechendem Zubehör und Spielen leisten zu können.Und das hat Nintendo zum Glück verstanden. Der kommende Mario-Film, Spiele für Smartphones und Co. sowie weitere aktuelle und baldige Produkte und Kooperationen zeigen außerdem, dass Big N es verstanden hat, sich breit aufzustellen und Omnipräsenz in den Medien anzustreben. Bisher geht der Plan auf. **Euer Johannes**



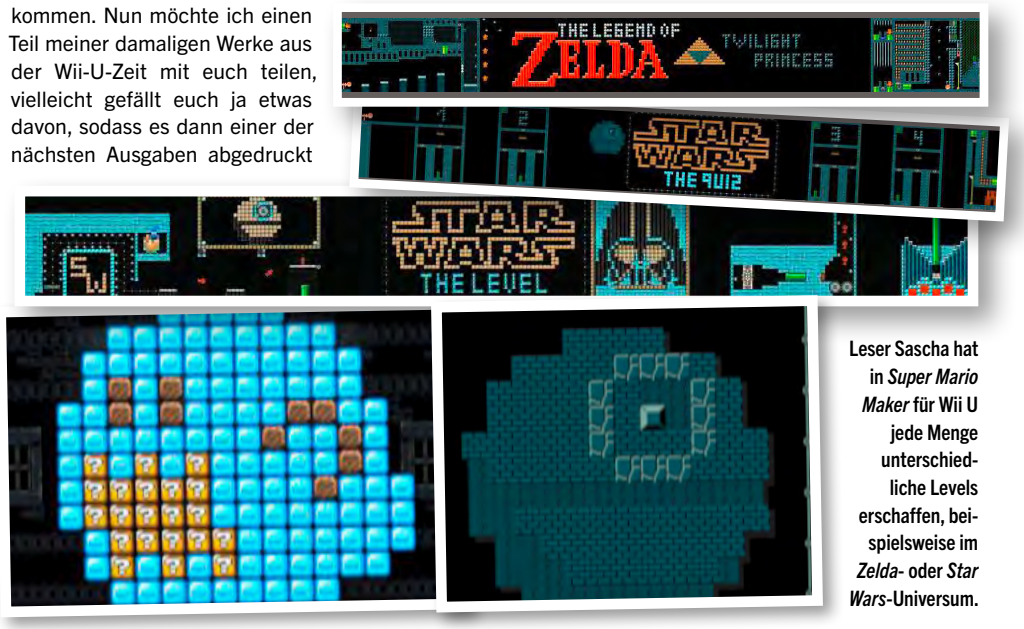
LESERPOST: MIIVERSE-BEITRÄGE GERETTET

Unser Leser Sascha hat kurz vor der Abschaltung des Miiverse seine *Super Mario Maker*-Beiträge gerettet und teilt seine Werke mit uns.

Sehr geehrtes N-ZONE-Team,
wir ihr sicherlich aufgrund meines letzten Leserbriefes wisst, habe ich dank der Switch wieder zu euch zurückgefunden. Die Wii U und auch das Miiverse sind allmählich Geschichte, ich konnte gerade noch so den Beitragsverlauf retten. Ich habe erst am letzten Tag erfahren, dass das überhaupt möglich ist, allerdings muss das vor der Miiverse-Schließung beantragt worden sein. Ich hatte Glück und habe innerhalb einer Woche meinen kompletten Verlauf mit allen Bildern per Mail zugeschickt bekommen. Nun möchte ich einen Teil meiner damaligen Werke aus der Wii-U-Zeit mit euch teilen, vielleicht gefällt euch ja etwas davon, sodass es dann einer der nächsten Ausgaben abgedruckt werden kann. Falls nicht, ist das aber auch nicht weiter schlimm. Liebe Grüße aus Duisburg, euer treuer Leser

Masters1984 (Sascha)

JOHANNES: Grüß dich, Sascha, und herzlichen Dank, dass du schreibst! Gerne drucken wir eine Auswahl deiner Bilder an dieser Stelle ab. Ist auch alles andere als schlimm. ;-) Wir ihr sehen könnt, war Sascha auf der Wii U sehr aktiv in *Super Mario Maker* unterwegs und hat dort schöne Levels konstruiert, die beispielsweise an *Zelda* oder *Star Wars* angelehnt sind oder gleich ganze Figuren aus der Nintendo-Welt beinhalten wie Buu Huu oder Gumba. Wir sind, wie so oft bei unseren Lesern, auch bei dir beeindruckt von deiner Kreativität, also immer weiter so! Vielleicht erscheint ja eine Neuauflage des Kreativspiels oder sogar ein komplett neuer Titel irgendwann für die Switch. Dann kannst du dort auch gleich wieder kreativ werden und uns Bilder deiner Werke zukommen lassen. Falls es dazu kommt, freuen wir uns auf jeden Fall drauf!



Leser Sascha hat in *Super Mario Maker* für Wii U jede Menge unterschiedliche Levels erschaffen, beispielsweise im *Zelda*- oder *Star Wars*-Universum.

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Im vergangenen Monat haben uns wieder unzählige korrekte Einsendungen erreicht, offensichtlich sind unter den N-ZONE-Lesern auch viele langjährige Fans der wohl gelbsten Familie der Welt, der Simpsons. Das trifft übrigens auch auf Volo Johannes zu, der diese Rubrik bekanntermaßen betreut. Ein Schelm, wer denkt, dass *The Simpsons: Hit & Run* (was wir suchten) deshalb im Cover-Raten gelandet ist. **Alina Perrey** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben **Alina** haben das Cover außerdem richtig erkannt: **Andi Hammerl, Pascal Reichle, Yannick Schmitt, Steven Stan Graß, Finn, Fiona und Kathrin Mosgoll, Kilian Klaus, Rouven Wilhelm, Antony Beutelschieß, Lee, Franco Ankenbrand, Fiona Füllenhals, Nick Müller, Wadim Paul, Marcus Spang, Sebastian Hoffmann, Wenzel Maric, Johanne Albers, Lina Reschke, Dexter Schlossnagel, Nicolas Feurer, Marcel Helfmeier, Jan Juchem, Titanic88, Marc Tippke, Oliver Chruszcz, Bastian Beeker, Ines Juhls, Nils Schunke, Dorien Hoek, Maxi und Nico Lindner, Pascal Engels, Adrian Gratzl, Patrick Kunstmann, Alexander Gabler, Justin Wille und Jerzy Kubis.**

Schickt uns eure Antwort bis zum **04. März 2018** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt!

Könnt ihr das gesuchte Spiel auch diesmal erkennen?

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 02/2018 ALLES SCHIEF

Der Volo hat wieder zugeschlagen: Bockmist-Mütze aufs Haupt!

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle!

• Die zweite Bockmist-Sammlung des noch immer jungen Jahres fällt diesmal recht kurz aus. Offenbar hat unser Neujahrsvorsatz also Früchte getragen, noch penibler auf die Details zu achten, als wir das ohnehin schon immer tun. Glaubt ihr nicht? Nun, wir sind wirklich immer bemüht, stetig besser zu werden und auch jeden kleinen Flüchtigkeitsfehler, Buchstaben-Verdreher und flotten Vertipper zu finden und auszubessern, bevor das Heft in den Druck geht. Nichtdestotrotz gab es auch in Ausgabe 02/2018 ein paar kleinere Fehler. Einen findet ihr auf Seite 57 beim Retro-Special zum N64-Meilenstein *Donkey Kong 64*. In einer Bildunterschrift heißt es dort, es gäbe in *DK 64* insgesamt 4.000 bunte Bananen zu sammeln. Dazu hat sich unser Leser und offensichtlicher DK-Experte Michael Kletzing zu Wort gemeldet: Tatsächlich könnt ihr im Affen-Abenteuer insgesamt nämlich nur 3.500 bunte Bananen sammeln, da es in einer der Welten keine davon gibt. Vielen Dank für dein Expertenwissen und diesen Hinweis!

• Auf einen weiteren Fehler hat uns ebenfalls Michael Kletzing hingewiesen, ihr findet ihn bei der N-ZONE-Zeitreise auf Seite 61 im Kasten zur Ausgabe 02/2008. Dort heißt es nämlich, *Mario Kart Wii* wäre seinerzeit von Nintendo auf die zweite Jahreshälfte 2008 verschoben worden. Tatsächlich erschien das beliebte Rennspiel dann aber doch noch in der ersten Jahreshälfte vor zehn Jahren, genau genommen nämlich am 11. April 2008. Wir danken dir erneut, Michael, für deine Aufmerksamkeit und den freundlichen Hinweis auf diesen Bockmist!

• Den dritten und letzten Fehler, auf den ihr uns diesmal aufmerksam gemacht habt, findet ihr auf der Seite 88 in der Community-Interaktiv-Rubrik. Dort könnt ihr im Beitrag zum Pokémon-Sammelkartenspiel-Gewinnspiel lesen, es gäbe das Set „Aufziehen der Sturmröte: Donerrasseln“ zu gewinnen. Ein „n“ ist hier abhandengekommen, denn eigentlich heißt es ja „Donnerrasseln“. Genau wie unsere Leserin Alexandra Müller, die diesen Patzer ausfindig machte, mussten wir kurz an „Dönerasseln“ denken. Eine Kreuzung aus der Krebsart und der beliebten türkischen Speise ist uns aktuell aber nicht bekannt.

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

JOHANNES: Nachdem wir aus Platzmangel an dieser Stelle nun leider einige Monate lang auf eure Retro-Beiträge verzichten mussten, starten wir diesmal mit gleich zwei prallvollen Seiten der „Hach ja, damals …"-Rubrik zurück in die wunderbare Retro-Welt von Nintendo. Und gleich eins vorweg: Schickt mir gerne weiterhin fleißig Beiträge zu dieser schönen Rubrik, sodass wir weiterhin gemeinsam in schönen alten Erinnerungen schwelgen und die Retro-Fahne hochhalten können. Denn Nintendo und Retro gehören ja bekanntermaßen zusammen wie Pech und Schwefel. Doch nun zu den Beiträgen dieses Monats.

Den Anfang macht diesmal Leser Alexander, der noch kurz (wie schon einige Vorredner an dieser Stelle auch) auf *Terranigma* eingeht, bevor er etwas ausführlicher zu *The Legend of Zelda: Links Awakening DX* philosophiert. Danach lest ihr einen weihnachtlichen Beitrag zu *Donkey Kong Country 3* und einem Nintendo-Jahreskalender von Stefan. Zuletzt erwartet euch außerdem ein Beitrag von Marc, der von verschiedenen Kindheits- und Videospiel-Erinnerungen sowie *Dragon Quest Monsters* erzählt. Doch zunächst beginnen wir mit Alexander und *Zelda: Links Awakening DX*.

Hallo Johannes,
ich habe eigentlich so viele schöne Erinnerungen an Nintendo-Spiele, vor allem an alte aus meiner Kindheit. Unter all den alten und neuen Spielen ist aber eines mein absolutes Lieblingsspiel aller Zeiten und zwar *Terranigma*. Dieses Spiel ist einfach so wunderschön; der Grafikstil, die fantastische Story und die grandiose Musik, ich spiele es sogar heute noch alle paar Jahre einmal durch … Ich könnte darüber noch seitenweise schreiben, aber um das Spiel geht es mir ja gerade eigentlich nicht. Und außerdem hat ja der gute Leser in einer der letzten Ausgaben bereits eine Lobeshymne zu *Terranigma* abgegeben, die ich voll und ganz teile.

JOHANNES: Wie du schon selbst schreibst, haben wir zu *Terranigma* schon eine tolle und ausschweifende Lobeshymne gelesen. Deshalb möchte ich ohne weitere Umschweife das Gesagte so stehen lassen und nur noch bemerken, dass *Terranigma* seinerzeit wohl wirklich einen Platz in sehr vielen Spielerherzen gefunden hat und bis heute dort verweilt.

Ein Spiel, das mir sehr viel Spaß bereitet und den Grundstein meiner Liebe zur Serie legte, war *The Legend of Zelda: Links Awakening DX*. Mit diesem Teil fing bei mir alles an. Ich erinnere mich, dass mir damals von Schulfreunden immer gesagt wurde, dass die *Zelda*-Spiele bockschwer seien und mir eher davon abgeraten haben. Ich wollte es trotzdem mal ausprobieren und habe es mir schenken lassen und siehe da, es war gar nicht so schwer und blöd, ganz im Gegenteil: Es war wunderschön, vor allem das erste Mal, als ich in den Zauberwald kam … diese schöne Musik habe ich heute immer noch im Ohr, wenn ich daran denke. Danach wollte ich auch gleich *Zelda: A Link to the Past* zocken, weil mir der Game-Boy-Teil so gut gefiel. Leider lagen zwischen den Spielen ja ein paar Jahre und ich musste mich erst wieder in das Spielprinzip reinfinden und so geschah es, dass ich nach dem Intro erst einmal gar nicht wusste, wo ich hin sollte und was ich zu tun habe und kurzerhand die damalige Nintendo-Spiele-Hotline anrief. Ich war halt noch sehr jung. ;-) Es ist und bleibt ein wunderschönes Spiel, vor allem Zoras Quelle ist mir ganz besonders im Gedächtnis geblieben, da hätte ich am liebsten ein Zelt aufgebaut. :-) Und zum Schluss noch eine kleine Anekdote: Ich musste sogar mal einer damaligen Lehrerin erklären, wo man diese mysteriöse goldene Biene findet. :-D Das war's für heute erst mal von mir und die besten Grüße,

Alexander K.

JOHANNES: Lieber Alexander, zuerst noch vielen herzlichen Dank für deine netten Zeilen! :-) Wie du schon richtig bemerkst, sind die *Zelda*-Spiele allesamt etwas ganz Besonderes. Auch ich habe einige der wunderschönen Melodien dieser Serie im Ohr, wenn ich an meine Kindheit zurückdenke. Der erste Ableger der Serie, mit dem ich zu tun hatte, war seinerzeit *A Link to the Past* für das Super Nintendo, bereits weniger später bekam ich *Ocarina of Time*, bis heute mein absolutes Lieblingsspiel. An *Links Awakening DX* habe ich mich tatsächlich nie herangewagt beziehungsweise ist der Teil einfach irgendwie etwas an mir vorbeigegangen, auf Youtube habe ich aber ein Let's Play dazu gesehen. Schön also, dass du in deiner Erinnerung gewühlt hast, lieber Alexander, und ein paar Eindrücke von damals zum Besten gegeben hast. Melde dich auch in Zukunft gerne wieder bei mir.

.....

Hallo Johannes,
hach ja, damals war es, im Dezember 1996. Zu dieser Zeit war *Donkey Kong Country 3: Dixie's Double Trouble* (SNES) das heißeste Thema in der Nintendo-Welt und auf dem Schulhof, besonders bei zwei zwölfjährigen Jungen. :-) Die Hildesheimer Fußgängerzone war lichterbehangen

und überall war der Hauch von Weihnachten zu spüren. Zusammen mit meinem besten Freund Christoph schlenderte ich an den feierlich geschmückten Geschäften vorbei und bewunderte die leuchtenden Schaufenster. Auf einmal sah ich in der Abenddämmerung einen Jungen in unserem Alter mit einem gedruckten DIN-A3-Bild von Dixie Kong und Kiddy Kong in der Hand. Sofort schalteten sich meine Gehirnzellen zu einer großen leuchtenden Lichterkette zusammen, als ich begriff, was dieser unbekannte Junge da in seinen Händen hielt: einen *Donkey Kong Country 3*-Jahreskalender! (Nintendo brachte diese Jahreskalender bis Anfang der N64-Ära gratis in Deutschland heraus). Eigentlich waren wir beide sehr schüchtern, aber in diesem Fall konnten wir nicht an uns halten. Wir liefen zu ihm und fragten schließlich, wo er das begehrte Sammlerstück herbekommen hatte. Er zögerte einen Moment, uns seinen geheimen Fundort zu verraten, erbarmte sich dann aber und zeigte auf ein großes glitzerndes Kaufhaus in der Nähe. Na klar, da musste es den *DKC 3*-Kalender geben, schließlich hatten wir dort auch schon oft erfolgreich nach dem Club Nintendo Heft gefragt.

Wir rannten an den Weihnachtsbuden vorbei und ins Kaufhaus hinein. Rolltreppe für Rolltreppe kämpften wir uns bis ins obere Stockwerk empor und bemühten uns um möglichst wenig Aufgeregtheit, als wir abgehetzt vor der Verkäuferin nach dem Kalender fragten. Wir mussten ihr wie zwei erschöpfte Rentiere vorgekommen sein, die gerade mit dem Weihnachtsmann um die halbe Welt geflogen waren. Doch der Glücksengel hatte unsere Gebete erhört! Unsere Lebkuchenherzen hüpften, als sie tatsächlich zwei Kalender hinter ihrem Tresen hervorholte und uns schöne Weihnachten wünschte. Mit affenstark stolzgeschwellter Brust gingen wir mit unserer Nintendo-Eroberung in die winterliche Hildesheimer Weihnachtsnacht hinaus. Für mich damals wie heute ein magischer Nintendo-Moment. Euer langjähriger Leser

Stefan Stelzer

JOHANNES: Hallo Stefan, vielen lieben Dank für deinen Beitrag! Ich kann mich sehr gut daran erinnern, dass es in den 90er-Jahren zwar schon Internet gab, googeln aber noch nicht gängig war und man wirklich Leute in der Öffentlichkeit gefragt hat, wo sie dies oder jenes herhaben. Heute kaum mehr vorstellbar, aber damals ganz normal. Und dann die ganzen Gratis-Goodies wie das Club-Nintendo-Heft oder besagter Kalender. Auch das kann man sich heute nur noch schwer vorstellen. Vielen Dank, dass du uns mitgenommen hast in diese ganz andere, aber dennoch wunderbare und als Kind oft auch sehr magische Zeit. :-)

.....

Hi Johannnes,
Duellieren hieß es auch schon früher. Entweder wurden tolle Glitzersticker gegen coole Stoffsticker getauscht (und umgekehrt) oder es wurde ein Stapel „chupa chups caps“ gebildet, auf dem man einen schweren Münzen-ähnlichen Gegenstand warf und alle nach oben sichtbaren Motive behalten konnte, nachdem der Turm umfiel. Das war auch die Zeit, als ich Dinosaurier-Kekse aß und auf dem Game Boy *Tail Gator* zockte – für mich bis heute der coolste Alligator. Es galt (zumindest damals), schwierige Levels zu meistern, wo auch noch Endgegner, unter anderem ein riesiger Frosch, besiegt werden mussten. Meine Mutter sortierte währenddessen Pillen. Nein sie war und ist nicht drogensüchtig, aber süchtig nach dem Spiel *Dr. Mario* war sie damals.

Von *Pokémon* erzähle ich ein anderes Mal und bevor es zu einem anderen Sammelspiel geht, noch ein kurzer Ausflug in die Zeit, als ich einem Freund die „Happy Hippo Snack“-Packung wegaß (die heutigen Happy-Hippo-Riegel sind mit diesem heiligen Hippo-Snack-Gral in keiner Weise zu vergleichen). In dieser Zeit spielten wir gemeinsam mit einer Freundin das SNES-Game *Zombies (ate my neighbors)*. Irgendwie verirrten sich neben Zombies noch *Chucky die Mörderpuppe*-ähnliche Monster und andere skurrile Wesen. Ach ja, *Hilfe, wir haben ein Riesenbaby*

gab es auch noch. Ich gruselte mich schon damals gerne. ;-P

Jetzt zum letzten Spiel der heutigen „Lesestunde“. Was gibt es noch so für Sammelspiele? Na, weißt du, welches ich nennen werde? *Pokémon* … ist es nicht! *Yu-Gi-Oh* ist auch ganz lustig (gewesen), aber nein, auch dieses Spiel habe ich nicht im Sinn. Hmm … ich gebe mal ein paar Tipps: Es gibt Drachen, das „Streben nach der Suche von Fragen“ und Monster. Es ist natürlich *Dragon Quest Monsters*. Wo ich damals dachte, wie Dr. Frankenstein ein starkes Monster erschaffen zu haben, jedoch wurde ich von Marko mit „Mandante“ (oder wie es hieß) eines Besseren belehrt. Ich dachte damals nur: „WTF?“ (Welch tolles Fabelwesen). :-D Unbedingt musste ich diesen Zauber haben und schweren Herzens (für mich eher weniger) ließen wir sie sich paaren. Ich habe bis zum heutigen Zeitpunkt nicht alle Monster erschaffen/hergestellt/kreiert, doch war es ein unglaublich tolles Erlebnis, in dieser Welt mit ihren vielen neuen Ereignissen und Geschehnissen Stunden voller Abenteuer verbracht zu haben. Viel Spaß euch allen und egal wie stressig es ist, hört niemals auf zu träumen und vor allem verliert nicht das Kind in euch und verzaubert die Welt mit eurem Dasein. Bis zur nächsten Geschichte, dein/euer Leser

Marc ;-)

JOHANNES: Hey Marc und zunächst herzlichen Dank für deinen schönen Beitrag! Da erzählst du ja gleich von einer ganzen Fülle an schönen Kindheits- und Videospiel-Erinnerungen. Am meisten wiedererkannt habe ich mich bei der Stelle über deine Mutter, die damals süchtig nach *Dr. Mario* war und deswegen wohl viel Game Boy gespielt hat. Ähnlich war es mit meinem Vater bei *Ocarina of Time* (wegen dem Angeln und nur deswegen) und bei meiner Mutter später am DS mit *Dr. Kawashimas Gehirnjogging*. Ich fand es schon damals witzig, wie sehr sich mein Vater und meine Mutter auf nur ein Spiel versteiften, dann aber auch konsequent jeden Tag ordentlich Zeit darin investierten.

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser doch daran teilhaben! Schickt mir dazu einfach eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Der Einsendeschluss für die nächste Ausgabe ist der 04. März 2018.

LESERPOST: TOLLE NINTENDO-SAMMLUNG

Immer wieder überrascht und begeistert ihr uns mit euren tollen Spiele-Sammlungen. Diesmal Leserin Regina.

Liebes N-ZONE-Team,
ich lese euer tolles Magazin jetzt schon seit 2012 und ich freue mich jeden Monat aufs Neue, wenn ich eure Zeitschrift im Briefkasten habe. Nintendo-Fan bin ich im zarten Alter von fünf Jahren geworden, als ich meinen ersten Game Boy mit *Tetris* bekam. Heute bin ich 29 und meine Nintendo-Sammlung wächst stetig – von Amiibo, Nintendo-Konsolen, Games, Merchandise, Klamotten bis hin zu Postern. Nintendo darf in meinem Leben einfach nicht fehlen, auch nicht auf der Arbeit. Ich würde mich sehr freuen, wenn ihr öfters ein Poster in euer Magazin packen würdet! Macht weiter so, ihr seid spitze!

Regina

JOHANNES: Hi Regina und vielen lieben Dank für deine netten und lobenden Worte und die tollen Bilder, die du uns geschickt hast! Wir sind abermals beeindruckt von einer Leser-Sammlung und ziehen ehrfürchtig unseren nicht vorhandenen Hut vor dir. Mehr Poster wird es in Zukunft aber leider eher nicht geben, weil das ein nicht zu unterschätzender Kostenfaktor ist. Das Heft bleibt aber weiterhin so toll wie es ist, versprochen. :-)

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit *Super Mario Maker* wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Notiz an mich selbst: Donkey Kong scheint als Motiv bei euch nicht sonderlich beliebt zu sein! Aber natürlich küren wir dennoch einen Gewinner: Herzlichen Glückwunsch, lieber Lukas, und vielen Dank für deine Zusendung, Nicolas! Für das nächste Thema entfernen wir uns noch etwas weiter vom ursprünglichen Comic-Thema dieser Rubrik. Aber wenn sich schon ein so schönes Thema anbietet: Anlässlich von *Nintendo Labo* würde ich gerne eine von euch aus Pappe gebastelte Nintendo-Figur zu Gesicht bekommen! Keine Sorge, eure Werke müssen nicht über bewegliche Teile verfügen oder irgendwie an oder um Switch und Joy Cons passen. Zu gewinnen gibt es dieses Mal ein Set mit schicken Kühlschrankmagneten im *Super Mario*-Design.

Einsendeschluss ist der **04. März 2018.** Schickt mir eure Beiträge an katharina.reuss@computec.de oder auf dem Postweg zu. Achtet auf genug Licht, wenn ihr selbst ein Bild macht, damit euer Kunstwerk bestmöglich zur Geltung kommt, und schießt das Foto möglichst gerade von oben, sodass es nicht perspektivisch verzerrt wird! Wenn ihr das Original einsendet, übernehme ich das Fotografieren oder Scannen. Wenn ihr eure Adresse gleich beilegt oder anfügt, kann ich euren Gewinn schneller verschicken – sie wird natürlich vertraulich behandelt. Vielen Dank für eure Teilnahme und viel Erfolg!

NSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEW

ZUBEHÖR FÜR SWITCH: DIE GEWINNER

Das sind die glücklichen Gewinner des Switch-Zubehör-Gewinnspiels.

In der N-ZONE 02/2018 forderten wir euch auf, uns von euren Plänen zu erzählen, wo ihr eure Switch gerne nutzen würdet und wofür schützendes Zubehör von Vorteil wäre. Zu gewinnen gab's insgesamt fünf Switch-Zubehör-Sets von BigBen. Gewonnen haben **Tanja Niemann**, **Pascal Reichle**, **Alexander Roll**, **Regina Braff** und **Maximilian Bähr**. Im Folgenden lest ihr ihre Begründungen.

Tanja Niemann: „Ich benötige das Switch-Zubehör-Set, damit ich in meiner eigenen Welt die Switch schützen kann, wenn Olli, Melinda und Eugen Monologe führen, sowie vor der singenden Schildkröte, wenn sie mir zum 100. Mal das gleiche Seemannslied vorsingt bei der Überfahrt. Aber auch, damit ich sie vor den gierigen Augen von Tom Nook retten kann, wenn er in meine Tasche guckt, wenn ich was verkaufe."

Pascal Reichle: „Da ich im März vorhabe, Oslo beziehungsweise Vikersund einen Besuch abzustatten, würde sich die Schutzhülle natürlich mehr als gut machen, um meine Switch zu schützen."

Alexander Roll: „Da ich gegen Ende Februar etwas länger ins Krankenhaus muss, wäre dieses optimale und schützende Zubehör richtig super für meine Switch. So hätte alles seinen Platz und wäre gut aufgehoben vor Beschädigungen. Eventuell schenkt mir die Glücksfee in diesem Fall einmal etwas Gutes, wenn schon das neue Jahr sonst nicht so optimal (Gesundheit) beginnt."

Regina Braff: „Ich würde gerne eine Tasche von BigBen für meine Nintendo Switch gewinnen, da ich mir dieses Jahr vorgenommen habe, auf viele verschiedene Events zu fahren. Unter anderem: der Japantag in Düsseldorf, die Gamescom in Köln und die Frankfurter Buchmesse. Für die langen Fahrten mit dem Zug/Auto darf natürlich meine Nintendo Switch nicht fehlen. :-) Damit diese auch gut geschützt im Rucksack mitreisen kann, würde ich mich sehr über eine sichere Schutztasche freuen!"

Maximilian Bähr: „Ich möchte meine Switch gerne mit auf einen Wanderurlaub nehmen, der in den Osterferien mit der Familie geplant ist. Damit ich dann am Berg in Österreich nicht auf einmal mit einer im Rucksack beschädigten Switch dastehe, wäre eine der Hüllen aus diesem Gewinnspiel genau das Richtige für diesen Zweck!"

NSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEW

POKÉMON-SAMMELKARTENSPIEL: DIE GEWINNER

Wir präsentieren die drei glücklichen Gewinner des Sammelkarten-Gewinnspiels und ihre Geschichten.

In der letzten N-ZONE-Ausgabe baten wir euch, uns von euren ersten Erfahrungen mit *Pokémon* zu erzählen. Unter allen Einsendern gab's insgesamt drei Pokémon-Sammelkarten-Pakete zu gewinnen, bestehend aus zwei Themendecks, sechs Boostern und einer *Pokémon*-Stofftasche. Gewonnen haben Jan Koslik, Sebastian Trost und Michael. Im Folgenden lest ihr ihre die Geschichten ihrer ersten Begegnung mit den japanischen Taschenmonstern.

Jan Koslik: „Meine erste Begegnung mit *Pokémon* war die *Rote Edition* für den originalen Game Boy. Ich war frisch in der Grundschule und aufgrund meiner fehlenden Lesekenntnisse habe ich leider nicht besonders viel verstanden. Spaß hat es dennoch gemacht. Problematischer war, dass ich die Speicherfunktion zunächst nicht finden konnte. Also habe ich jeden Tag von Neuem angefangen und war total enttäuscht, weil ich Pikachu immer wieder im Wald erneut suchen musste. Zum Glück hat meine Mutter mir dann nach ein paar Tagen ein paar Bildschirmtexte vorgelesen, sodass ich endlich speichern und das ganze Spiel genießen konnte."

Sebastian Trost: „Meine erste Begegnung mit *Pokémon* verdanke ich der N-ZONE. Die Berichte über das neue Phänomen aus Japan haben mich begeistert und ich habe jeden einzelnen verschlungen. So war ich gut vorbereitet, als ich auf einer kleinen Spielemesse in München einen Stand fand, auf dem man das Spiel spielen konnte (für das sich damals kaum jemand außer mir interessierte – sodass ich sehr lange spielen konnte)."

Michael: „Meine erste Berührung mit *Pokémon* waren die Sticker und Pappkarten (nicht die Sammelkarten). In meiner Kindheit in der Kleinstadt war *Pokémon*-Merchandise echte Mangelware. Sofern überhaupt im Laden vorhanden, waren die Sticker und Karten im Nu vergriffen. Der Kiosk meines Vertrauens bot zum Glück die Möglichkeit an, sich auf eine Warteliste für die begehrten Artikel setzen zu lassen. Leider war die Liste gefühlt endlos lang. Deshalb war ich überglücklich, als meine Mutter endlich welche ergattern konnte. Das Gefühl war wirklich unbeschreiblich. :-)"

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Da unser Leser Marc Fuchs nicht nur Nintendo-Fan, sondern auch ein eifriger Bastler ist, hat er seine Switch aufwendig umgebaut und damit verschönert.

Marc Fuchs hat bei einem unserer Gewinnspiele vor Kurzem eine Nintendo Switch gewonnen und ist sichtlich erfreut über seinen tollen Preis!

LOBESHYMNE

Lieber Johannes,
hier schreibt dir ein absoluter Mario-Fanboy, nämlich der Lukas. Hab endlich kurz die Zeit gefunden, um dir mal zu schreiben, was mir in Bezug zu eurem Magazin am Herzen liegt. Ich bin so ein typischer Kioskgänger, der schon seit mehr als zwei Jahren mehrere Zeitschriftenhändler abklappert, um an die N-ZONE zu kommen. Viele haben sie leider gar nicht im Sortiment, was ich sehr traurig finde, weil gerade diese Zeitschrift für Nintendo-Fans genau das richtige ist, um auf dem neuesten Stand zu bleiben. Auf durchaus unterhaltsame Art und Weise werden einem auch versteckte Infos und Spielgeheimnisse in ,,Warios Sinnlos-Wissen" preisgegeben, was mir echt super gefällt. Aktuelle Nachrichten (zum Beispiel ein eventuell kommender Mario-Animationsfilm!) wecken die Vorfreude in mir.

Natürlich das Herzstück jeder N-ZONE: die Vorschauen zu den in naher Zukunft kommenden Spielen sowie die Tests zu den aktuellen Spielen, einfach klasse. Sie vermitteln mir ein (für mich ausreichendes) optimales Bild von den jeweiligen Games. Eure Retro-Ecke gefällt mir auch immer sehr gut. Ich weiß nicht mehr genau, Johannes, aber ich glaube, du warst so ein absoluter *Donkey Kong 64*-Fan. Was du in der N-ZONE einmal darüber geschrieben hast, ging auch mir durch den Kopf. Dieses Glücksgefühl, wenn du zum Beispiel im Fliegenpilz-Fiasko unterwegs bist und diese geniale Musik am Tag hörst oder wenn du endlich diese (furchtbare) Aufgabe in dem Fass geschafft hast, wo du mit dem Krokodil diese Biber ins Loch locken musstest – einfach unbeschreiblich! :-)

Also gut, weiter im Text: *Super Mario Odyssey* ist ein Spiel, das ich gerade absolut verschlinge. Auch hier könnte ich jetzt wieder so ein „Liebeslied" wie bei *Donkey Kong 64* singen. Obwohl ich natürlich versuche, dieses Spiele ohne Lösungen zu spielen, kam ich doch gelegentlich in die Zwickmühle, nicht zu wissen, wie ich an einen bestimmten Mond komme, zum Beispiel in der Wüste auf der weit entfernten Säule. Doch eure Service-Seiten waren echt nützlich dabei; hat sicherlich viel Arbeit gemacht … vielen Dank!

Jetzt noch etwas zu den Community-Seiten: Auch die sind sehr ansprechend gestaltet. Vor allem die „Bockmist des Monats"-Rubrik, echt „hypertastisch"! Ich muss auch gestehen, dass mich die Malwettbewerbe von Katha immer sehr dazu verlocken, kreativ zu werden. Ihr seid ein echt tolles Team, das meine ich ganz ehrlich. So über die Jahre des Lesens seid ihr mir echt ans Herz gewachsen mit eurem sympathischen Schreib- und Kommentarstil. Bleibt so wie ihr seid, ich lese die N-ZONE weiter. Ganz liebe thüringische Grüße,

Lukas

JOHANNES: Lieber Lukas, ich danke dir vielmals für deine Einsendung und deine unzähligen lobenden Worte! Es freut mich (und natürlich auch die ganze restliche Redaktion) enorm, dass du jeden Monat so viel Freude an der N-ZONE hast. Genau deswegen stecken wir ja auch so viel Herzblut und Zeit und Arbeit in jedes Heft. Respekt auch, dass du dafür extra immer die Läden abklapperst. Kleiner Tipp: Als Abonnent kannst du dir das sparen und zahlst sogar noch weniger

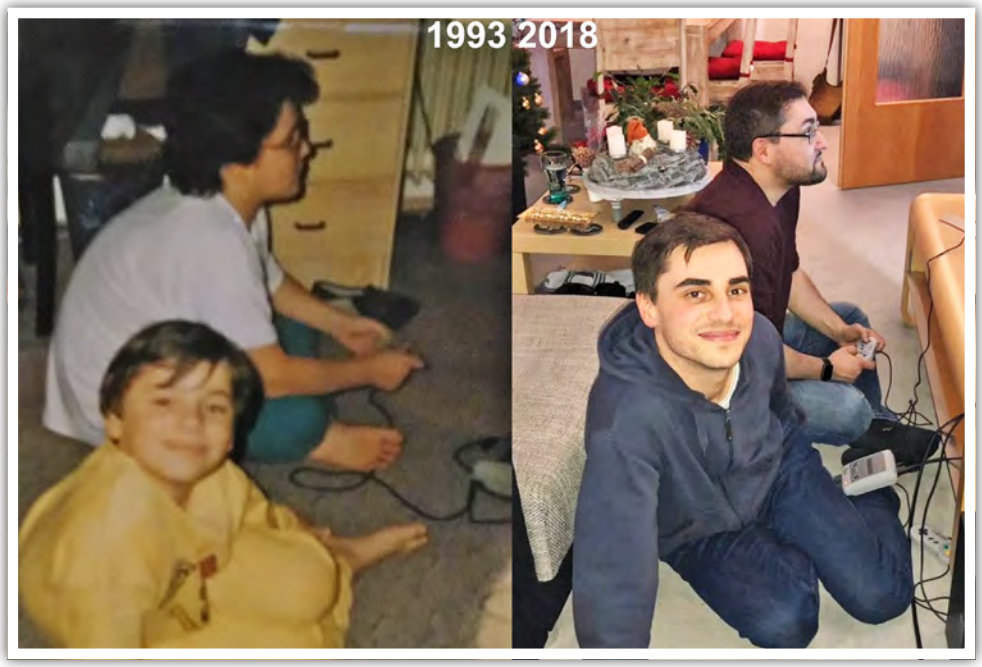
als wenn du die Hefte am Kiosk kaufst. Obendrein gibt's bei Abschluss des Abos auch noch ein Geschenk. Weihnachten war zwar erst, aber es gibt ja auch Geburtstage und andere Anlässe für schöne Geschenke. Vielleicht ist ja jemand so lieb und schenkt dir ein N-ZONE-Abo. :-)

DONKEY KONG 64

Hallo lieber Hannes,
heute nehme ich deinen Retro-Artikel über *Donkey Kong 64* zum Anlass, meine Meinung zu diesem Kult-Klassiker auszusprechen. Die *Donkey Kong Country*-Reihe hat einen Platz in meinem Spiele-Herzen, welchen nur wenige Titel mit ihr teilen dürfen. Sie bedeutet für mich Kindheit pur und, auch in der heutigen Zeit noch, höchste spielerische Qualität. Nicht nur die nach wie vor erstaunlich schöne grafische Gestaltung oder das Leveldesign, welches sich klar von den *Mario*-Titeln abhebt, auch die generelle Spieldynamik trägt dazu bei, dass alle Teile der originalen SNES-Trilogie noch heute zu den liebsten Spielen meiner Sammlung gehören. *Donkey Kong Country Returns* und *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* sind ebenfalls ohne Frage geniale Nachfolger, jedoch ist der Spielfluss ein anderer und unterscheidet sich doch stärker von den Originalen, was meiner Meinung nach nicht hundert Prozent zur Ursprungsreihe passt. Durch das ständige Anhalten und genaueres Untersuchen der Umgebung für die Puzzleteile bremst das den „Flow" der SNES-Teile aus, bei denen man auch mit Style und Schnelligkeit die Bonuswelten auffinden konnte. Eben eine der Stärken von DK's besten Spielen.

Und da kommt *Donkey Kong 64* ins Spiel. Damals, als meine Sammlung noch sehr überschaubar war, mit wenigen, aber enorm starken N64-Titeln, da kam das neueste Abenteuer rund um meine liebsten Affen in den Handel. Mensch, was habe ich mich all die Jahre gefreut, als es immer wieder sporadisch Infos und Screenshots zu „Donkey Kong World" gab … Zu diesem Zeitpunkt gab es im Übrigen kein Spiel, auf welches ich aktiv länger gewartet habe, bis es endlich veröffentlicht wurde. Schließlich war es soweit und ich versank für viele Wochen in diesem Meisterwerk der 64-Bit-Ära. Was ich nicht alles gesehen, gesammelt, besiegt, befreit und beschossen habe … bis ich den Titel komplett mit 101 % durchgespielt hatte. Mensch, was war das für ein Spaß!

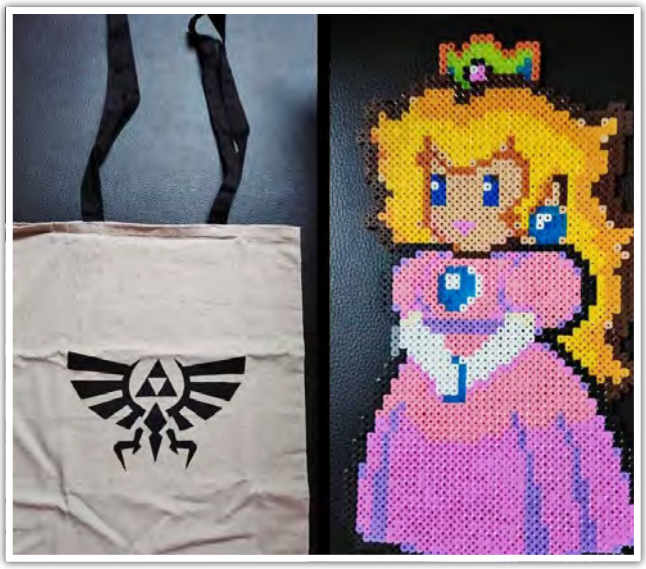
Jedoch empfand ich von Beginn an etwas, das ich damals eigentlich nie verspürte, wenn ich einen Nachfolger aus einer Lieblingsreihe spielte, nämlich eine Art Ernüchterung. Obwohl ich jeden Aspekt in *Donkey Kong 64* richtig genossen hatte und gar nicht glauben konnte, wie viel das Spiel mir wirklich geboten hatte, war ich etwas enttäuscht. Mir fehlte ganz klar der „Country-Vibe". Ich konnte schon in den ersten Spielestunden die drei Dinge benennen, die mir bis heute aus der Ursprungsreihe fehlen. Die typische Spieldynamik, bestehend aus Schnelligkeit, Style und Action-Reaktionssequenzen; die Ernsthaftigkeit und der fast schon düstere, mysteriöse Touch; die unendlich epische Musik.



Unser treuer Leser Alessandro Saiko hat dank der Mini-Variante des Super Nintendo mit seinem Bruder nach 25 Jahren alte Zeiten wieder aufleben lassen. Beide haben schon damals gerne *Mario Kart* gespielt und tun das auch heute immer noch.

Mit gerade einmal rund eineinhalb Jahren ist Ellie Saiko wohl unsere jüngste Leserin. Bleib uns auch weiterhin treu, wenn du älter wirst, liebe Ellie! :-D

Als großer Fan von *Banjo-Kazooie* fiel mir natürlich sofort auf, dass das (damals) neueste Affen-Abenteuer in sehr vielen Bereichen von Bär und Vogel geborgt hatte. Aber nicht nur das, im Grunde fühlte sich das ganze Spiel tatsächlich viel eher wie *Banjo-Tooie* an, bevor dieses Spiel überhaupt erschienen ist! Du meintest in deinem Artikel, dass sofort das Country-Feeling aufkommt, wenn man *DK 64* spielt. Das empfand ich damals schon nicht so und habe es bei meinem letzten Durchgang im Jahr 2015 noch weitaus weniger getan. Die Musik ist immer so ulkig und könnte direkt aus *Banjo-Kazooie* stammen, und auch der Humor und die Darstellung aller Charaktere, wenn auch im kleinen Ansatz schon in den Vorgängern vorhanden, entsprach trotzdem nie dem teils düsteren Bild, welches die originalen Kremlings vor allem in Teil 1 und 2 repräsentierten. So gibt es in den SNES-Spielen auch gruselige Umgebungen mit passender musikalischer Untermalung, welche zur damaligen Zeit (und auch heute noch!) Gänsehaut garantieren. *Returns* und *Tropical Freeze* sind leider auch nicht mehr auf demselben Level der Atmosphäre und eben dieser eher ernsteren Darstellung von Welt, Gegner und Natur, machen jedoch einen weitaus besseren Job dabei, dem Original nahe zu sein. Mein Favorit der ganzen Reihe ist nach wie vor *Diddy's Kong Quest*. Die Musik ist unendlich episch, wunderschön und bringt durch Melodie, Bass und die Anpassung an das allgemeine Leveldesign eine auf positive Art beklemmende Atmosphä-



Unsere Leserin Anett Pohla hat uns nicht nur einen Brief geschrieben (siehe unten), sondern auch Bilder aus ihrer Sammlung geschickt. Hierzu gehören …

… unter anderem einige selbstgemachte Nintendo-Goodies, die sie von Freunden geschenkt bekommen hat. Wir sagen: Du hast offensichtlich tolle Freunde! :-)

re rüber. Sowas gibt es in *Donkey Kong 64* einfach nicht, da hört sich alles lustig, ulkig und viel weniger hochwertig an.

Um zum Ende zu kommen: Der Trend, der nach *Donkey Kong 64* begonnen hat, das Donkey-Kong-Universum viel alberner darzustellen, hat mir absolut nicht gefallen. Du hast Recht, *Donkey Kong 64* ist legendär, ohne Frage. Es ist ein geniales Spiel und gehört ohne Zweifel zu den besten 3D-Jump&Runs überhaupt. Ich habe mich auch nie an der oft kritisierten Sammelorgie gestört, welche ich schon damals als nicht so schlimm empfand wie sie heute oftmals dargestellt wird. Nur war und ist es niemals ein würdiger *Country*-Nachfolger gewesen. Mich würde interessieren, was andere Leser beziehungsweise du zu meinen Ausführungen sagen. Dein Bericht war jedenfalls toll und ich hoffe, auch zu weiteren Klassikern, mit oder ohne gespaltenem Fan-Lager, solche Artikel in der N-ZONE finden zu können! Liebe Grüße vom treuesten aller N-ZONE-Fans,

Andi Hammerl

Nico und Leon Handrugan mit ihrem Weihnachtsgeschenk von Andi Hammerl.

JOHANNES: Hallo lieber Andi und vielen lieben Dank für deine Einsendung und die detaillierte Darlegung deiner Erinnerungen und Sichtweise. Kurz vorweg: Im Zuge der „Hach ja, damals …"-Rubrik kannst du dich gerne auch Mal melden, ist ja ziemlich ähnlich. ;-) Ich möchte an dieser Stelle nur kurz auf deine Zeilen eingehen und lieber andere Leser dazu ermutigen, mir zum Thema *Donkey Kong 64* an johannes.gehrling@computec.de zu schreiben. Nur so viel: Ich stimme dir zu, mit der *Country*-Reihe hat *DK 64* gar nicht mal so arg viel zu tun. Das Spiel ist durchaus eher im albernen *Banjo-Kazooie*-Stil gehalten. Wie seht ihr das denn, liebe Leser? Wer von euch ist überhaupt alt genug und hat das Affen-Abenteuer damals zu Release gespielt? Schreibt mir gern!

GESCHENKE

Hallo liebes N-ZONE-Team.

Vielen Dank dafür, dass ihr letztes Jahr ein paar Fotos meiner Sammlung abgedruckt habt. Heute will ich euch mal Sachen aus meiner Sammlung zeigen, die von meinen Freunden (Jenny, Steffi und Bernhard, vielen lieben Dank an euch!) selbst gemacht wurden. Dabei handelt es sich um einen Zelda-Einkaufsbeutel, eine Prinzessin Peach aus Perlen, die 33 Zentimeter groß ist, und zwei selbst gehäkelte Kirbys sowie einen Mario-Pilz und zum Schluss noch *Mario*-Figuren aus Fimo-Knete. Gerade selbst gemachte Geschenke sind immer besonders schön, weil derjenige sich was Individuelles überlegt und selbst daran arbeitet. Es wäre toll, wenn ihr sie abdrucken würdet. Habt einen schönen, verzockten Jahresbeginn ohne viel Stress! Liebe Grüße aus Hamburg,

Anett Pohla

N-ZONE: Hi Anett und vielen Dank für deine Einsendung sowie viele liebe Grüße zurück nach Hamburg aus Fürth! Wir freuen uns sehr über die Bilder aus deiner Sammlung und stimmen dir absolut zu: Selbstgemachte Geschenke sind schon etwas ganz Besonderes! In einen Laden gehen und Geld auf den Tisch legen kann jeder (zumindest, wenn genug Geld vorhanden ist). Sich etwas auszudenken, zu planen und letztlich auch umzusetzen, bedarf da doch schon viel mehr Hirnschmalz und Arbeitsaufwand und am Ende kommt dabei dann auch etwas sehr Persönliches und Schönes heraus. Die kunterbunte Nintendo-Welt lädt unter Nintendo-Fans außerdem ja geradezu dazu ein, bei Geschenken kreativ zu werden. In diesem Sinne: Weiter so! :-)

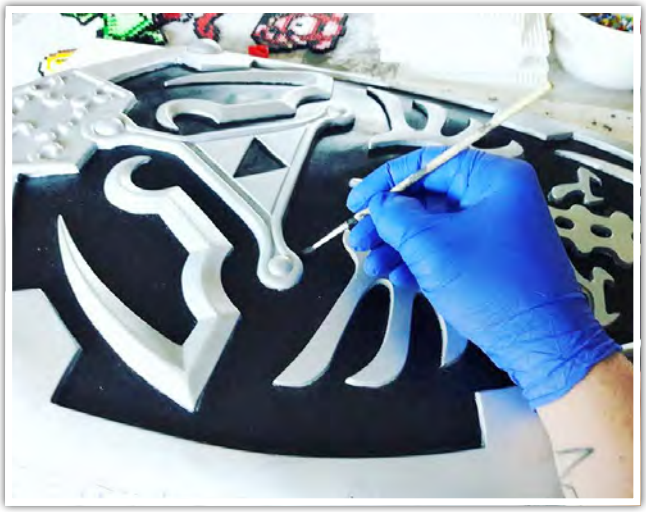
MARIO-ANHÄNGER

Liebes N-ZONE-Team!

Ich schicke euch dieses Mal ein Bild von meinem selbstgemachten Mario-Anhänger (Hinweis: rechte Seite). Ich hoffe, er gefällt euch! Und dann schicke ich euch auch noch einen Link zu meinem Youtube-Kanal, wo ich Videos von meinen personalisierten Smartphone hochlade; natürlich im Nintendo-Look! Ihr findet meinen Kanal unter goo.gl/f2tkgz. Wer Lust hat, kann sich meine Videos ansehen oder sich inspirieren lassen. Freundliche Grüße aus Wien und alles Gute für 2018, euer

Ewald Hojesky

Unser treuer Leser Renke Kuiper ist nicht nur ein leidenschaftlicher Nintendo-Fan, sondern auch ein wahrer Künstler. Diesmal stellt er sein neues Projekt vor.



In aufwendiger Bastelarbeit hat Renke ein Schattenlink-Schild aus Holz, Schaumgummi und anderen Materialien selbst erschaffen. Sieht toll aus!

N-ZONE: Hi Ewald, vielen dank für deinen Brief! Einen schönen Anhänger hast du da gebastelt, den würde sich jeder von uns sehr gerne an den eigenen Schlüsselbund hängen! An unsere Leser: Schaut auf Ewalds Youtube-Kanal vorbei, wenn ihr euer Smartphone auch im Nintendo-Look personalisieren wollt. Schaut nämlich sehr hübsch aus, was der gute Ewald da so bastelt. ;-)

Leser Ewald Hojesky hat einen hübschen Mario-Anhänger selbst gebastelt.

ZELDA-COSPLAY

Hallo liebes Team der N-ZONE,
ich melde mich wieder mal mit etwas Neuem bei euch. Dass ich kreativ bin, was mein Hobby angeht, habe ich ja schon mit diversen Beiträgen in eurem Magazin beweisen dürfen (zum Beispiel mit Bügelperlen-Motiven). Was seit letztem Jahr zudem mein Interesse geweckt hat ist das Cosplaying. Auf der Gamescom war ich bereits als *Breath of the Wild*-Link zugegen, hatte mir aber den Großteil zusammengekauft. Durch engen Kontakt mit einigen sehr guten Cosplayern wurde ich neugierig, was diese Arbeiten angeht und ich habe mich dann näher damit befasst. Für meine Sammlung habe ich nun einen Schattenlink-Schild selbst erstellt und vielleicht mache ich sogar ein komplettes Cosplay-Outfit daraus. Die Materialien dabei sind: Black Worbla, Holz und Schaumgummi. Auf meinem Youtube-Kanal „Legend of Germany Zelda Collection“ (goo.gl/x5j4S5) kann man auch ein Video davon sehen. Da mir dieses Schild persönlich sehr gut gefällt (ja, das stinkt nach Eigenlob :-P), wollte ich es mit euch und euren Lesern teilen. Liebe Grüße, euer *Zelda*-Sammler und treuer Leser,

Renke Kuiper

N-ZONE: Grüß dich Renke und schön, dass du dich wieder bei uns meldest! :-) Wir sind ja immer wieder erstaunt, wie vielen videospielnahen Hobbies unsere Leser so nachgehen und wie kreativ sie dabei sind – du gehst ja immer mehr solchen Hobbies nach, Respekt! Schick uns auch gerne in Zukunft Bilder und Leserbriefe zu deinen aktuellen Projekten, dann landen die auch weiterhin in der N-ZONE!

Hier seht ihr den Schattenlink-Schild in einem früheren Stadium seiner Produktion. Selbst ohne Farbe sieht der Schild schon sehr beeindruckend und richtig cool aus.

Das Ergebnis: N-ZONE-Leser Renke Kuiper mit seinem selbst gebastelten Schattenlink-Schild. Danke für die Bilder und Respekt für dein Handwerk! :-)

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

ZWEITER FRÜHLING AUF DER SWITCH

Mario Kart 8, *Pokémon Tekken*, *Hyrule Warriors* und viele, viele mehr – zahlreiche Wii-U-Spiele finden eine neue Heimat auf der Nintendo Switch. Aber warum – und wann ist's zu viel des Guten?

LUKAS: Nun, Johannes, ich spreche wohl für uns beide, wenn ich sage, dass die Wii U zahlreiche tolle Spiele zu bieten hatte – die aber aufgrund des geringen Verbreitungsgrades der Konsole kaum jemand gespielt hat. Die Switch hingegen ist ein Mega-Erfolg – und Nintendo nutzt nun diesen Fakt, um zig Wii-U-Titel für die neue Hardware umzusetzen und dadurch im zweiten Anlauf doch noch Geld mit diesen zu generieren. Der Erfolg gibt ihnen recht, *Mario Kart 8 Deluxe*, *Pokémon Tekken DX* und Co. verkaufen sich blendend. Aber wie beurteilst du diesen Port-Wahn aus Spielersicht?

JOHANNES: Also, mein lieber Lukas, aus Spielersicht kommt es natürlich darauf an, was für ein Spieler ich bin. Habe ich eine Wii U und die entsprechenden Titel schon gespielt, kann ich mich entweder über die vielen Ports ärgern und brandneue Spiele fordern oder ich zücke erneut den Geldbeutel und freue mich darüber, die – wie du schon sagst – sehr guten Spiele noch mal zu kaufen und mobil spielen zu können. Beziehungsweise ja teilweise auch neue Inhhalte zu bekommen wie den umfangreichen und richtig guten Schlachtmodus in *Mario Kart 8 Deluxe* oder technische Verbesserungen. Habe ich die Wii U ausgelassen, so wie eben jede Menge Spieler das getan haben, dann kann es mir sowieso egal sein, ob ein Spiel ganz neu oder eine Neuauflage ist. Hauptsache, es gibt tolle Spiele für die Switch.

LUKAS: Das stimmt per se schon und ich habe persönlich auch keine großen Probleme mit den Ports – im Gegenteil, ich kann es kaum erwarten, endlich *Super Mario Maker* auf der Switch zu spielen! Ich spreche aber auch aus Redakteurssicht und muss als solcher deutlich weniger Geld in Videospiele investieren als jemand, für den sie nur ein Hobby sind. Da würde ich mich eventuell veralbert fühlen, wenn ich viel Kohle für Spiele ausgegeben habe, nur damit zwei, drei Jahre später eine ultimative Version mit neuen Inhalten erscheint – und ich noch einmal die Brieftasche dafür aufmachen muss. Zudem steht immer der Vorwurf im Raum, dass durch die Entwicklung von Portierungen jene neuer Spiele leidet. Klar, *ein Hyrule Warriors: Definitive Edition* oder ein *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* für Switch schluckt nicht dieselben Ressourcen wie eine Neuentwicklung – ein Team, das sich um die Umsetzung kümmert, braucht es aber dennoch.

JOHANNES: Es wird aber ja auch niemand gezwungen, das Spiel noch mal zu kaufen. Wenn du einen Titel schon für eine ältere Konsole hast und nicht noch mal für eine neue kaufen willst, gut, dann lass es und spiel weiter auf der alten Konsole. Was spricht dagegen? Zum Thema Entwicklungs-Ressourcen: Wie du schon sagst, sind diese bei Neuauflagen natürlich geringer. Dazu kommt noch, dass Nintendo ja nicht dumm ist und sicher beides gleichzeitig macht: Einerseits kleine Teams mit Neuauflagen beschäftigen, andererseits andere, größere Teams mit der Entwicklung neuer Titel betrauen.

LUKAS: Das war nicht mein Punkt – sondern der, dass die Switch-Umsetzungen fast immer zusätzliche Features enthalten, die mir als Wii-U-Besitzer vorenthalten werden, etwa den Schlachtmodus aus *Mario Kart 8 Deluxe* oder Funky Kong in *Tropical Freeze*. Da ist nix mit „Man wird als Wii-U-Besitzer ja nicht zum Upgrade gezwungen". Wenn ich das vollumfängliche Gameplay-Paket will, nämlich sehr wohl. Und klar entwickelt Nintendo gleichzeitig neue Spiele und Ports. Die Leute, die sich um die Umsetzungen kümmern, werden aber zwangsweise von anderen Teams abgezogen, wodurch dort Ressourcen fehlen. Noch einmal: Ich habe nichts gegen Ports. Ich verstehe aber jeden, der sie kritisiert, denn es gibt objektive Gründe, welche gegen sie sprechen.

JOHANNES: Ja, diese Gründe betreffen aber nur extrem wenige Spieler. *DKC: Tropical Freeze* wird durch Funky Kong nicht nennenswert besser. Und so ist das ja meistens: Die Neuerungen braucht es oft nicht unbedingt.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2018 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

lukas.schmid@computec.de
und
matti.sandqvist@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH
Stichwort:
Bewerbung
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas, Katharina oder N-ZONE-Chef Viktor – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich für ein Praktikum!

AUSGABE 04/2018
ab 21.03.18 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

KIRBY STAR ALLIES (Test)

Der rosafarbene Allesverschlinger kehrt am 16. März zurück auf den TV-Bildschirm. Unser Test verrät, ob es eine freudige Rückkehr ist.

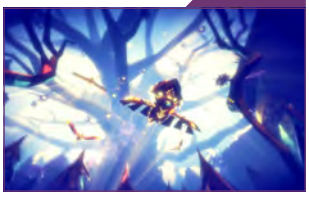
MEISTERDETEKTIV PIKACHU (Test)

Wenn alles nach Plan läuft, klären wir schon nächsten Monat Fälle mit dem gelben Meisterdetektiv auf. Wie sich Pikachu als Schnüffler auf dem 3DS wohl macht?

PAYDAY 2 (Test)

Bisher gibt es noch sehr wenige Shooter für Switch. Mit *Payday 2* kommt bald einer hinzu, doch ist der auch gut?

FE (Test)



Das Indie-Abenteuer *Fe* setzt auf einzigartige Spielmechaniken, die unter anderem HD-Rumble unterstützen.

Games TV 24: Die Video-App für Gamer!

Verfügbar auf allen wichtigen Plattformen!

GAMES TV 24

Die kostenlose App hat allen Spielebegeisterten eine Menge zu bieten: redaktionell erstellte tägliche Shows, Previews und Testberichte, topaktuelle Spieletrailer, Let's-Play-Videos, verschiedene Themenkanäle sowie eine clevere Menüführung und angenehm kurze Ladezeiten. *Games TV 24* gibt es als Gratis-Download für iOS-, Android- und Windows-Geräte (Smartphones und Tablets) in den jeweiligen App-Stores!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

CMG Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Viktor Eippert
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid

Mitarbeiter dieser Ausgabe David Bergmann, Tobias Billmeier, Michael Cherdchupan, Rebecca Döllner, Christian Dörre, Benjamin Kegel, Svenja Klausing, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Katharina Reuß

Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Stephanie Kamm

Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel

Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig

www.n-zone.de

Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann, David Turkadze
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Head of B2B-Sales
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-152; peter.elstner@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elsberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 31 vom 01.01.2018

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT MODA, PLAYBOY, CKM, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JAMI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, APA, MEN'S HEALTH, RUNNER'S WORLD

★ KOMPETENT ★ VIELSEITIG ★ KRITISCH ★

DEUTSCHLANDS ERSTAUNLICH EHRLICHES FILMMAGAZIN

WIDESCREEN – DAS BLU-RAY-, DVD- UND KINO-MAGAZIN

AUCH DIGITAL ERHÄLTLICH | **WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE**

N-ZONE

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, Kindle Fire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store

JETZT BEI Google Play

amazon apps Available on kindle fire

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

CMG Computec Media Group